

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 40 - 350 PTAS
Nintendo
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
¡Todo lo nuevo!
Power Rangers
CutThroat Island
Maui Mallard
Revolution X
Spawn
¡SÚPER REGALO!
2 fabulosos posters
de Maui Mallard y Dragon Ball Z
00040
8 426239 010023
HOBBY PRESS
Reportaje especial sobre el próximo RPG
para Super traducido al castellano
Prepárate, llega el juego de Rol definitivo
Secret of Evermore
«Mario 2»: 6 páginas de trucos

# SUMARIO




## La portada: 'Secret of Evermore'

Es la locura, el no va más, la sensación de la temporada. ¡Un nuevo juego de Rol en español! Y encima llega directamente de las manitas de Square. ¿Cómo, que no te lo crees? No me vengas con tonterías, hombre... Da un salto inmediato a la página 58 y te darás de bruces con un despliegue feroz, como nunca, con todo lo que debes saber sobre la pasada de Nintendo para esta primavera. Se llama 'Secret of Evermore', aunque seguro que no hace falta decirlo. A estas alturas muchos ya sabréis de qué va, lo que hay que hacer...

## 10

## Reportaje: Lo último de Dragon Ball

A este ritmo va a superar en breve las entregas en Super Nintendo del prolífico MegaMan. Poco le debe faltar ya, desde luego. En el último lanzamiento de ***Bandai*** con DB de fondo, hay más rol que nunca, también algún combate y texto, mucho texto. De momento es sólo ***carne para los japoneses***, pero también la excusa perfecta para hablaros del próximo juego de ***Goku en plan lucha***, que sí, que va a llegar a España...

## 18

## Reportaje: ¡Dame mucho Rol!



Un especial cargado de esencia japonesa en el que descubriréis ***con qué pasión vive esta gente el lanzamiento de los RPG´s***, cuáles son los últimos que han salido a la calle, ***los que tienen más éxito***, los que llegarán tanto a Japón como a Europa... Hay pantallas, nombres clave, imágenes y hasta un pequeño espacio destinado al último *crack* de la filosofía nipona: ***'Dragon Quest VI'***, la obra maestra de ***Enix*** en conjunción con ***Toriyama***. Si lo vuestro es el Rol, y os alucina Japón, a la página de marras... ¡pero ya!

## SUPER STARS




**Edita: HOBBY PRESS, S.A.**
**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión
**Subdirectores generales:** Amalio Gómez, Domingo Gómez

**Director:** Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redacción:** Javier Abad, Begoña Contento.
**Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie
**Secretaria de Redacción:** Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
**Colaboradores:** David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

**Directora Comercial:** María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
**Director de Administración:** José Ángel Jiménez
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val
**Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

**Distribución:** HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal:** M-36689-1992






20



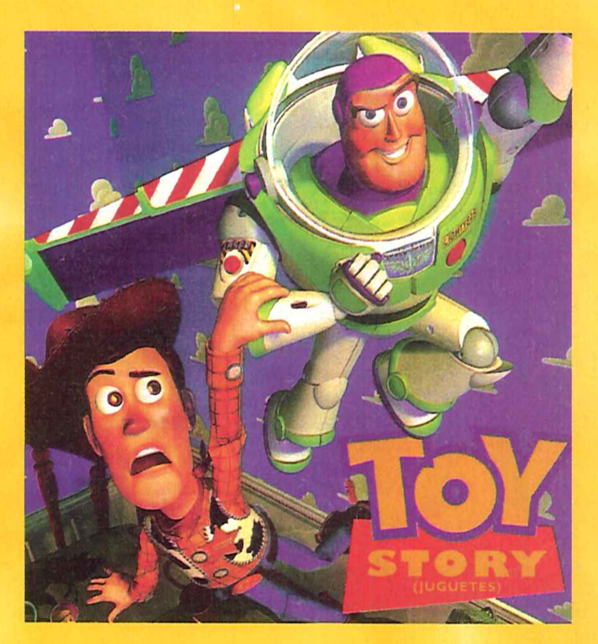
## En preview: 'Pinocchio' para Game Boy



Hemos ***cambiado la forma de presentar las previews***. De hecho hemos cambiado la forma de presentar casi toda la revista... Las previews son ahora algo más cortas, concentradas que se dice. Igual de cargadas de información que antes (alguno diría que caben más cosas), sólo que mucho más bonitas. De diseño. Este mes, para empezar, los avances de ***'Pinocchio'*** en formato Game Boy, y ***'Star Trek: Deep Space Nine'*** para la Super. Todo lo que se está cociendo para nuestras máquinas favoritas.



31




## Anticipación: 'Toy Story'

Avanzamos ***las mejores imágenes del juego/película*** del que dentro de nada todos los chavales de este país estarán hablando. Que si has visto qué ***renderizaciones***, que si la ***imagen digital***, que si es de Disney... ***Pronto estallará la locura con este juego para Super Nintendo***. Pero antes de que cunda el caos, ¿qué os parece si os vamos preparando?

40

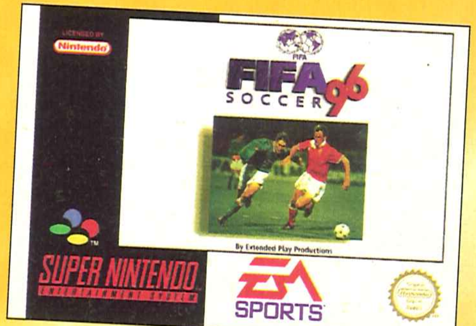


## En review: 'CutThroat Island'

Surtiditas las reviews de este mes. Para todos los gustos. Tenemos ***cine, mitomanía, cómic, recreativas***. No nos falta de nada. Desde la ***última de piratas*** que se ha marcado ***Acclaim*** sobre la *peli* de Mathew Modine/Geena Davis, hasta la versión más cañera de la recreativa de Midway, ***'Revolution X'***. Para que luego digan que no salen ***cosas espectaculares*** para Super Nintendo. A ésos les ponía yo a vender cupones como locos...

## EN CLAVE NINTENDO






### Primeros trucos para FIFA 96 :

Ya van llegando. ***Las primeras estrategias***, consejos, trucos, como queráis llamarlo, para la obra cumbre de EA Sports en Super Nintendo ya están aquí. ***FIFA 96 es, desde ya, algo más fácil***, más espectacular, más jugable...




Al final lo vais a conseguir. Tantos disgustos me dais con vuestra ignorancia consolera que me temo que debo tener ya una úlcera oxidada en mis circuitos. Yo no sé para qué os contesto si luego no me leéis y me obligáis a repetir una y otra vez lo mismo. ¡Que sea la última vez! Menos mal que tambien me llevo alegrías en este ingrato 'curre' que me ha tocado ejercer. Me refiero a vuestro interés por lo mejor: Killer Instinct, Donkey, Dragon Ball, Ultra 64...¡Es un respiro!

# Big N: No sabe más el que más pregunta, sino el que más observa.

## EL SECRETO ESTÁ EN LA 'TELE'

**¡Hola Big N! Soy Ángel J. Rodríguez, tengo 14 años y te vuelvo a escribir después de mucho tiempo. Simplemente quiero hacerte algunas preguntillas que espero que me puedas responder:**

**Querría saber qué diferencia hay entre la versión PAL de la Super y las otras versiones, como la Super Famicom japonesa o la Super NES americana. ¿Por qué no sacan una versión igual para todo el mundo? ¿No crees que si fuera así llegarían más juegos a España?**




*No es que a Nintendo le haya dado por hacer consolas diferentes para fastidiar al personal, sino que en Europa utilizamos un sistema de televisión (PAL) distinto al que hay en Japón o en los EE.UU. (NTSC). La diferencia está en el número de líneas que forman la imagen y en la velocidad. Tu consola ha sido diseñada para este sistema, el europeo, y los juegos también.*

**Cambiando de tema, quería que me dijeras todo lo que sabes sobre el nuevo 'Dragon Ball Z' que sacará Konami.**

*Las últimas noticias hablan de 'Dragon Ball Z 3 Hyper Dimension', un juego de lucha que saldrá en marzo en Japón y que será una versión mejorada del último 'Dragon Ball' que vimos por aquí.*

**¿Crees que sacarán un 'Killer Instinct 2' para Super? Por cierto, tengo el 'Killer Instinct' y me parece genial.**

*No corras tanto, que la recreativa acaba de aparecer en los USA. De momento, disfruta con el reportaje que te ofrecemos en este número y no descartes ninguna opción.*

**¿Qué juegos de beat'em up, además de 'Final Fight 3', van a sacar este año?**

*Pues para empezar puedes quedarte con 'CutThroat Island', que está puntuado (y muy bien, por cierto) en este mismo número.*

*Ángel J. Rodríguez. Ponferrada (León).*

## PENSANDO EN SU GAME BOY

**Hola Big N, ¿qué tal? Yo bien, y quiero que me resuelvas estas dudas:**

**Ordéname de mejor a peor estos juegos: 'Mario Land 2', 'MegaMan 2', 'Kirby's Dream Land', 'Kirby's Dream Land 2', 'Turtles' y 'Wario Blast'.**

*El orden ante todo: 'Mario Land 2', 'Kirby's Dream Land', 'Kirby's Dream Land 2', 'MegaMan 2', 'Wario Blast' y 'Tourtles'.*

**¿Sabes de algún juego que se llame 'Faceball' aunque no haya salido en Europa?**

*Algo sé, y además has acertado, porque no llegó a salir aquí. Se trata de un extraño juego de perspectiva subjetiva en el que tienes que disparar a una especie de 'comecocos' gigantes que se mueven dentro de laberintos.*

**Hace unos meses me compré 'Donkey Kong Land', ¿crees que hice bien al comprarlo? ¿Debí haberme comprado otro juego antes? ¿Qué tal si me compro 'Killer Instinct' (sólo tengo 'DKL')? ¿Qué otro juego me recomiendas?**




*¡Vaya bombardeo! Ahora que he procesado toda la información te aseguro que realizaste una compra magnífica con 'DKL'. En cuanto a 'Killer Instinct', si te gusta la lucha también puede ser una gran elección. Se mueve de maravilla y los gráficos son impresionantes, aunque pierden un poco con el Super GB.*

*Otros buenos títulos más o menos recientes pueden ser 'MicroMachines 2', 'Earthworm Jim', 'El Retorno del Jedi' o 'FIFA'96'. Tampoco te olvides de un clásico como 'The Legend of Zelda'.*

*Sergio García Sánchez. Astrabudua (Vizcaya).*

## ¿APRENDIZ DE ADIVINO?

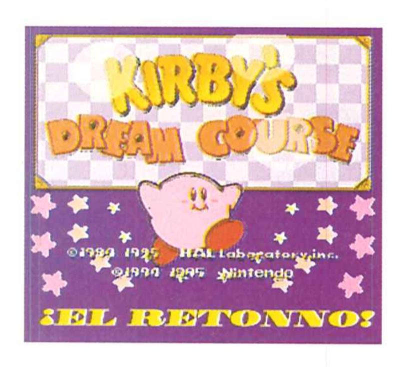
**¡Hola Big N! ¿Qué tal? Yo estoy frente al televisor viciándome con mi Super Nintendo al 'Super Mario World 2' y con algunas dudas en el coco.**

**¿Va a salir algún 'Super Mario Kart 2' para mi Super o algún otro juego parecido?**

*Precisamente en El Confidencial de este mes corren rumores acerca de eso. De todas formas, si buscas un juego parecido puedes probar con 'Street Racer'.*

**¿Qué pasó con el juego 'Sunset Riders'? ¿Y con 'Kirby's Dream Course'?**

*¡Uf! Por un momento creí que estaba hablando con Lobatón. Veamos, con 'Sunset Riders', que yo sepa, no pasó nada. El juego salió a la venta en su momento como cualquier otro. Con 'Kirby's Dream Course' sí que hubo más movidas, porque estuvo anunciado (llegamos a hacer una Preview*




suya), se anuló su salida y ahora parece que está otra vez en la lista de lanzamientos de Nintendo tras ser reprogramado.

**¿Va a salir algún juego con gráficos similares a 'DKC2' que no sean 'SMW2' o 'KI'?**

*Nintendo trabaja en un juego de béisbol en el que se está empleando la técnica ACM y que protagonizará un tal Ken Griffey. Ocean, por su parte, prepara 'Lobo' utilizando estaciones de trabajo Silicon Graphics.*

**Teniendo el 'FIFA Soccer', ¿vale la pena comprarse el 96, o me compro el 'International Superstar Soccer DeLuxe'?**

*Mi unidad de memoria me dice que ya ha contestado a esta pregunta antes, pero hoy me siento generoso y volveré a hacerlo: yo me compraría el 'DeLuxe', que dicen que en la variedad está el gusto.*

**¿Va a haber algún 'Kirby' para Super?**

*¿Has probado a meterte a adivino? Efectivamente, ya hay proyectos para continuar la serie del héroe rosa. Te los detallamos también en este número.*

*J. Víctor Soronellas. Premiá de Mar (Barcelona).*

## UN ASIDUO DE LA SECCIÓN

**Hola Big N. Leyendo varias revistas del sector me asaltan varias dudas que tú me vas a resolver...**

**Sobre el 64DD, ¿saldrá a la vez que Ultra o más tarde? ¿Cuál será su precio? ¿Qué juegos se harán para él?**

*La idea que tiene Nintendo es presentarlo en el próximo Shoshinkai para ser lanzado en febrero del 97. En cuanto al precio, puede que valga lo mismo que la Ultra, y en cuanto a los juegos, de momento el Rol tiene el monopolio: 'Zelda V', 'Final Fantasy VII' y 'Dragon Quest VII'.*




**¿De qué depende que Nintendo traduzca 'Secret of Evermore' y no otros, quizá superiores, como 'Seiken Densetsu 3' o 'Chrono Trigger'?**

*Se me ocurren varias razones: el argumento es más 'occidental', traducirlo es más barato por aquello de que fue programado en inglés (no hay que pasarlo primero del japonés al inglés y luego al español) y, por último, es un juego que está ya en los EEUU, mientras que los otros dos que citas ni siquiera se sabe si llegarán al mercado americano.*

**¿Tiene textos el 'Mario RPG' o es del estilo de 'Equinox' o 'Solstice'?**

*Todavía no he podido probarlo en persona, pero no parece que tenga diálogos.*

*Las únicas pantallas de texto que he visto hasta ahora parecen sacadas de algún tipo de menú.*

**¿Se animará Konami a traer más juegos nipones que Bandai o estaremos en las mismas?**

*De momento lo del nuevo cartucho de 'Dragon Ball' es entrar con buen pie.*

*Sin embargo, todavía es pronto para saber lo que hará. Vamos a darle el beneficio de la duda.*

*Raúl Salamero. Sevilla.*

## EL CACHONDO DE LA RANA

**Hola Big N. Tengo el 'Killer Instinct' y todas vuestras guías, pero hoy he descubierto algo nuevo. Estaba jugando contra Orchid (...)se acerca y, de repente, se para la pantalla y pienso "qué bien, va a enseñar las...", pero no, me pega un bastonazo y me convierte en una rana. ¿Cómo se hace este final? ¿Por qué no ha salido en vuestra guía? ¿Sabíais algo sobre esto?**




*Tienes toda la razón del mundo, amigo Antonio. Ese golpe no salió en nuestra guía. Pero tranquilo, que conozco un sitio secreto en el que viene explicado paso a paso: el manual de instrucciones. Supongo que los cartuchos que llegaron a Calpe también incluían uno, así que míralo y prueba a hacer el Danger Move de Orchid. ¡Ah!, y que no se te olvide volver a escribirme si logras que esta luchadora-bomba te enseñe las...¿qué?*

**Dime qué juego te gusta más, 'FIFA 96' o 'International Superstar Soccer DeLuxe', sabiendo que ya tengo el 'FIFA Soccer' y que lo encuentro monótono.**

*Con ésta van 8.745.329 cartas que me preguntan lo mismo, pero yo sigo al pie del cañón como un valiente. Permíteme que te remita a la respuesta de otra de las cartas de este mes. Más que nada para que no se aburran estos señores tan amables que también nos están leyendo.*

*Antonio Seguí. Calpe (Alicante).*

## Turno de réplica

### LA VIDA DE LAS CONSOLAS

"Saludos Big N. No te escribo para hacerte ninguna pregunta, sino porque quiero darte mi opinión sobre un tema que me preocupa: la duración de las consolas. Yo tengo una Super, antes tenía una NES, y me costó mucho hacerme con mi actual consola. Te estoy hablando de hace sólo año y medio, y ahora veo que ya todo el mundo empieza a hablar de la Ultra y parece que mi Super se va a quedar más anticuada que mis abuelos.

Comprendo que la tecnología avanza día a día como Rambo y que es inevitable que cada vez saquen consolas mejores, con mejores gráficos y mayor capacidad. Lo que no me parece bien es que sean tan caras, porque hay mucha gente (yo entre ellos) que tenemos que estar ahorrando meses sólo para comprarnos un mísero cartucho, así que imagínate lo que nos costaría llegar a juntar las treinta o cuarenta mil 'pelas' que dicen que va a costar la Ultra. (...)

Yo me pregunto, ¿no es injusto que una consola como la Super, a la que todavía no se le ha exprimido a tope (cada vez nos sorprende con juegos como 'Donkey Kong Country' o 'Killer Instinct'), tenga que quedarse anticuada? ¿Durará la Ultra otros dos años y después sacarán otra mejor? Si dentro de un año ya no sacan juegos para la Super, y yo no puedo comprarme Ultra 64, ¿qué hago? O cambio de 'hobby' o me dedico a hacer quinielas a ver si me tocan y me puedo comprar la Ultra. (...) Espero que en Nintendo se den cuenta de que un montón de clientes se les pueden quedar huérfanos y que sigan apoyando a la Super, aunque sólo sea sacando un par de juegos al año. Si son como 'Yoshi's Island' o el 'Mario RPG' me conformo."

*Esteban Díaz Santallana. Avilés (ASTURIAS).*

## 30 IDEAS NINTENDO

1) Antes de nada, mírate la revista de arriba a abajo. A ver si notas algo diferente.
2) Efectivamente, ha habido remodelación. ¿Te han gustado nuestras Options?
3) Lee el reportaje sobre las gangas en los cartuchos. Te ayudará a recuperarte de la cuesta de enero.
4) ¿Qué tal los exámenes de febrero? ¿Bien? Pues eso se merece un premio. ¿O no?
5) ¿Acaso estabas pensando en un cartucho? Oye, pues 'Maui Mallard' no está nada mal. Búscalo en nuestras SuperStars.
6) ¡Ah! Que ha habido algún 'cate'. Bueno, no importa. Estudia fuerte en lo que queda de curso y seguro que en verano cae algo.
7) Quién sabe, a lo mejor cuando venga el calor también viene una Ultra.
8) Claro, que para entonces ya habrá salido 'Secret of Evermore'. En el Dossier te contamos todo lo que tienes que saber sobre él.
9) Sigue disfrutando de 'Yoshi's Island' y exprímelo a fondo con la guía que te damos cada mes.
10) Y dale un aplauso al Club Nintendo. Gran parte del mérito de ese 'destripe' es suyo.
11) La otra gran parte es de un chaval que no veáis cómo se las ingenia cada mes. Bien, Javi.
12) ¿Tienes algún hueco en la pared de tu habitación? Pues coloca alguna de nuestras portadas. Son arte.
13) No pierdas la pista de la 'rangermanía'. En este número, puntuamos la 'Fighting Edition' de Super y el 'The Movie' para Game Boy.
14) A propósito de catorce, el de febrero ha sido San Valentín. Ten un detalle con tu chico/a. Regálale la última Nintendo Acción.
15) ¿No tienes pareja? ¡Pues no sabes la cantidad de gente que comparte tus gustos 'nintenderos'! Seguro que hay alguien deseando compartirlos contigo.
16) La película recomendada de este mes se llama «CutThroat Island» (La isla de las cabezas cortadas), y es una aventura de piratas de las de antes.
17) Hombre, y además ya tiene versión en Super Nintendo, así que matas dos pájaros de un tiro.
18) Vente de viaje a Japón con la doble página sobre Dragon Ball Z. Alucinarás.
19) Y sigue viajando de la mano de Diddy, Dixie y el segundo capítulo de la guía 'DKC2'.
20) ¿Eres un viciado de las recreativas? Seguro que jugaste a 'Revolution X' y seguro que te interesa ver qué tal es el juego de Super.
21) Y no digamos el reportaje sobre la segunda parte de 'Killer Instinct'. ¡Menuda máquina!
22) Pero si en vez de eso eres un fanático de los comics, entonces dirígete sin pensarlo al comentario de 'Spawn'.
23) ¿Cuántas veces te hemos dicho que nos mandes un dibujo? ¿Eh?
24) Y ya que lo haces, ¿por qué no nos envías además una foto original de ésas que sólo tú sabes hacer?
25) Quién sabe, a lo mejor saltas a la fama gracias a la fotillo de marras.
26) (O a lo mejor no vuelves a salir de casa en tres meses. Nunca se sabe.)
27) No te escapes sin repasar el resto de las guías. Fijo que alguna te viene de perlas.
28) Bueeeeno, pues entonces busca entre los trucos, que alguno habrá que te sirva.
29) Vamos que nos vamos. Y nos dejamos en el tintero las previews, las anticipaciones, al bueno de Big N, al no tan bueno de El Confidencial, a El Show...
30) Dicen que todas las despedidas son tristes. Consuélate pensando que la próxima vez que nos veamos será en un nuevo número de tu revista favorita. ¿Que cuál es? Graciosillos.

**anime** Nuevo filme para las 'Sailor Moon'

# MÁS GUERRERAS PARA EL EJÉRCITO DE LA LUNA

### • La cinta se proyectó junto a un corto llamado «Dragon Ball Gaiden»



La última novedad de las chicas de 'Sailor Moon' fue la proyección durante la pasada Navidad del filme «Sailor Moon Super S. La reunión de las 9: El milagro del agujero negro del sueño». ¡Complicado título, vive Dios! Y como podéis deducir, uno de los alicientes de la cinta es que aparecen las nueve protagonistas, juntitas y todo: las cinco de siempre más las guerreras Neptuno, Urano y Plutón.

La historia de la película hace que las heroínas se enfrenten a un nuevo malvado que quiere, cómo no, conquistar la Tierra, y que de momento ha enviado a un misterioso flautista para que le provea de la energía de los sueños de los niños, de la que se alimenta. Obviamente, Bunny no está dispuesta a consentirlo...

Junto a la película se emitía en Japón un corto, llamado «Dragon Ball Gaiden: El primer amor de Ami-Chan», que se dedicaba a explorar la vida de Sailor Mercurio, la más popular entre las 'Sailor'. Además, para celebrar el 5º aniversario de 'Sailor Moon' está previsto el estreno a lo largo de este año de la OVA «Nombre Código: Sailor Moon V», en la que se explicarán las aventuras de Sailor Venus.

**avance** Una compañía que está de moda

# KONAMI PREPARA UNA BOMBA PARA JUNIO DE ESTE AÑO ¡Y EN SUPER NINTENDO!

### • Piensa en una continuación muy potente a su formidable juego de fútbol

Konami está en la cresta de la ola. La compañía japonesa no sólo se ha sumado a la moda Power Ranger con un brillante cartucho de lucha, sino que además se ha volcado en las otras dos fiebres que suelen elevar la temperatura del mundo del videojuego. Primero, con la invasión Dragon Ball. Ya os avanzamos que seguramente distribuiría en toda Europa el último cartucho de Goku. Pues bien, parece que la noticia se ha confirmado, y que el próximo juego de Dragon Ball para SNES que salga de Bandai, se supone que para el mes de marzo estará disponible en Japón, llegará a Europa y luego a España, a los pocos meses.

Y segundo, con una bomba que prepara en el más absoluto de los secretos. Veréis. Nintendo Acción ha sabido que Konami está en negociaciones con la UEFA (la asociación que rige los destinos del mundo del fútbol en Europa) para adquirir los derechos sobre nombres de jugadores y equipos del continente y así realizar una continuación de 'International Superstar Soccer DeLuxe' que permita jugar con nombres reales en competiciones reales. Un bombazo capaz de competir con 'FIFA Soccer' de igual a igual que, si todo va como se espera, estaría listo para el mes de junio. A ver si en breve podemos ofreceros unas pantallitas de esta genialidad.

Nintendo

# Tintín en el Tíbet








*Cuando se encontraba disfrutando de unas merecidísimas vacaciones en Suiza, Tintín recibe una carta de su amigo Tchang, anunciándole su llegada a Europa tras una escala en Katmandú. Pero, al mismo tiempo, se entera de una terrible noticia: atrapado en una tormenta de nieve espantosa, el DC3 en el que se encontraba Tchang se ha estrellado cerca de Katmandú, en el macizo de Gosainthan. Las pésimas condiciones climatológicas de esta región del Himalaya hacen que las posibilidades de supervivencia de los pasajeros sean muy escasas...*
*Pero dejándose llevar sólo por su valentía, Tintín decide en seguida partir a la búsqueda de su amigo, acompañado por el Capitán Haddock. Es el principio de una apasionante aventura, en la que Tintín deberá hacer uso a la vez de su ingenio, de su espíritu de deducción y de su agilidad. Una vez en el Tíbet, deberá investigar interrogando la población local, y tendrá que escalar las cumbres más altas, para llegar al lugar del drama y encontrar los restos del avión. Pero durante el camino afrontará mil dificultades, una de ellas muy peluda y hostil: ¡el Yeti! ¿Conseguirá a pesar de todo encontrar a su amigo Tchang?*



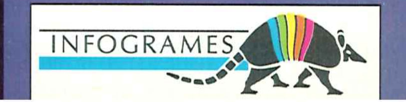
















## Colores brillantes y MODO 7 darán brillo a una mecánica conocida de juego





# MICKEY & DONALD'S MAGICAL ADVENTURE 3

## El ratón Mickey, dispuesto a convertirse en un CLÁSICO de Capcom

Es bien sabido que los titulos de **Capcom** suelen alcanzar tres, cuatro y hasta más entregas sin problemas aparentes. Por tanto, a nadie debe extrañar que circulen ya las primeras imágenes (éstas que os enseñamos) de **'Mickey & Donald Magical Adventure 3'**, la tercera aventura del ratón Disney que llegará a la Super bajo el sello de la compañia responsable de éxitos como **MegaMan** o **Street Fighter**.

Aunque esta vez Mickey tenga como compañero de fatigas al **pato Donald,** y no a su novia Minnie, la **mecánica de juego será similar** a la que vimos en sus antecesores (**'The Magical Quest'** y el reciente **'Great Circus Mistery'**), con mucho **cambio de disfraz** por medio, **plataformas** a tutiplén, fases en mitad de un bosque o una región desértica, y enemigos finales que aprovecharán las **posibilidades del modo 7** para intentar complicar la vida a los protagonistas.

Todavia **no sabemos la fecha** en la que podremos verlo por aqui, pero vosotros, por si acaso, ya estáis al tanto de lo que cabe esperar de este nuevo titulo.





Mickey volverá a utilizar distintos disfraces a lo largo de la aventura, como ya hizo en los dos capitulos anteriores. Esta vez, sin embargo, tendrá a su lado al pato Donald y no a Minnie.

## manga El cambio de Goku

# SE INICIA UNA NUEVA ERA DRAGON BALL

**• Goku es un chavalín que debe recuperar su tamaño adulto para hacer frente a Pilaf**

Cuando parecia que, con el final de Dragon Ball Z, se habia acabado para siempre el tirón de los Saiyanos, parece que la cosa revive y que nos aproximamos a una nueva era Dragon Ball. La nueva serie que os anunciamos se llama «Dragon Ball GT» y se estrenó el 7 de febrero en Japón. Las siglas GT significan, según Toriyama, 'Great Turning', es decir, 'Gran Cambio', y se refiere a la nueva situación de la historia. Ahi vamos. Goku abandonó el último Gran Torneo con Uub, un chico que es la reencarnación del demonio Boo. Han pasado varios años y los dos se entrenan cuando... aparece ¡Pilaf!

El pobre Pilaf no ha abandonado sus sueños de grandeza, y por fin ha logrado reunir las siete 'Dragon Balls' e invocar al dragón Shenron. Pero justo en ese momento, como en los viejos tiempos, sale Goku para aguarle la fiesta. Pilaf no puede creer en su mala suerte y se queja en voz alta: "claro, ahora no puedo ganar a Goku, pero si fuera pequeño..." Shenron oye su deseo y lo cumple, transformando a Goku en un niño. Asi de fácil, dicho y hecho.

«Dragon Ball GT» tratará de cómo Goku intenta volver a ser mayor, para lo que debe reunir una especie de 'Super Dragon Balls' que se encuentran esparcidas por la galaxia, en compañia de Uub y su nieta Pan (hija de Son Gohan y Videl).

---

## 64 bits Nuevos juegos, nueva generación

# PARADIGM AMPLÍA SU CRÉDITO EN ULTRA 64

**• La compañia Williams descubre por fin su apuesta en la máquina de Nintendo**

En el número anterior, avanzábamos que Paradigm Simulation podria estar trabajando en un nuevo juego para la Ultra: 'Egghead Shred', con el esqui como tema. Parece que se confirma: la compañia americana, responsable de 'Pilotwings 64' junto a Miyamoto, está desarrollando un programa que protagoniza su mascota. Nintendo aún no ha comunicado nada oficialmente. No es de extrañar, a los japoneses les gusta actuar con parsimonia en este tipo de cosas.

De todas formas, nosotros vamos a publicar una pantalla que anda circulando por Internet y que corresponde a ese supuesto juego de Paradigm.



'Egghead'

Cambiando de compañia, Williams ha confirmado que 'Ultimate MK 3' es la versión de MK en la que definitivamente trabaja para 64 bits. El juego apareció a finales de año como recreativa y hace poco que llegó a España. Podria pasar por una cuarta parte de la serie (aunque ésta no va a llegar hasta septiembre de este año). Tiene nuevos escenarios (Hiden Portal, Hell y The Cavern), nuevos personajes (22 luchadores a elegir), nuevos movimientos, más trucos, personajes secretos, explosivas opciones (4 niveles de dificultad, combates dos contra dos o cuatro contra cuatro)... ¿Una fecha? No nos hagáis reir...



'Ultimate MK3'

## En 2 PALABRAS

*• Confirmado: Nintendo España distribuirá la versión SNES de **'Toy Story'**, el peliculón de Disney que ya arrasa en España. El tema de **'Gargoyles'** está más complicado: aún no se ha tomado una decisión al respecto.*

*• Una de cal y otra de arena para Virgin. La compañía inglesa ha fulminado de su lista de lanzamientos el juego **'Wacky Races'**, el único título de Super Nintendo que quedaba en cartel. Luego ha compensado el atropello añadiendo un nuevo proyecto Ultra 64 para principios del 97. Algo llamado **'Ultra Soccer'**, que será desarrollado por el grupo **Virtual Studios**.*

*• Nueva versión (supongo que la 2.0) para explicar por qué **'Killer Instinct'**, **'DOOM'** o **'Cruis'n USA'** no se presentaron al Shoshinkai. Lean: estos títulos no saldrán a la venta en Japón. Han sido diseñados pensando en un público más occidental. Y si no salen en Japón, ¿para qué narices se van a presentar allí?*

*• Varias sorpresas entre los próximos títulos para Super Nintendo que se van a lanzar en Japón. **'Super Mario RPG'** para el 9 de marzo; **'Dragon 'Ball Hyper Dimension'** para la primavera; **'Gun Hazard'** para el 23 de febrero; y, tomad nota, **'Battletech 3050'** ('aká' **'Mechwarrior 3050'**) a finales de febrero y ¡**'DOOM'**!, publicado por Imagineer, para el 1 de marzo exactamente. Hombre, ni calvo ni con dos pelucas... ni antes que nadie, ni después que todo el mundo...*

*• Electronic Arts no tiene claro qué hacer con los dos títulos de Time Warner para Super Nintendo que en teoría deberían haber aparecido ya. Según fuentes de la oficina española de E.A., es muy difícil que **'Kawasaki Superbikes'** salga a la venta, mientras que tampoco parece probable que **'Wayne Greztky Hockey'** llegue a las tiendas. Si finalmente optan por distribuirlo, el juego podría estar disponible a finales de febrero.*

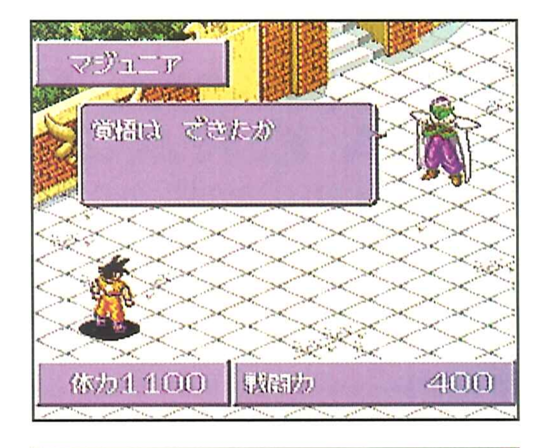
*• Más de Electronic Arts. Ha llegado a nuestros oídos que la compañía americana podría tener en proyecto un nuevo juego de fútbol para Ultra 64. Estupendo, pero ahora nos ha asaltado una duda. ¿Será este juego el cacareado **'FIFA 97'**, que va a cambiar de nombre por aquello de sumirse a la exclusividad de Nintendo (y no perder el tirón del título para publicarlo en otros formatos), o en verdad se trata de un nuevo diseño para la máquina de 64 bits? Estamos en ello.*

*• **'Killer Instinct'**, el secreto mejor guardado de Nintendo (junto a **'Cruis'n USA'**, **'DOOM'** y la edad de Yamauchi) no tiene visos de desvelarse en breve. Queda tiempo, pero ni el santo Job, que era muy paciente, podría aguantar algo semejante. Ya le habría dado un infarto. Menos mal que, a todo esto, Rare sigue trabajando en la versión Ultra 64 de 'Killer Instinct'...*



Descubrimos en Japón lo último de Dragon Ball para SNES

# Vibra con Goku y su manga jugable







La noticia de que **Konami** (recordad, la reciente distribuidora de los juegos de Bandai en Europa) puede traer a España un nuevo juego de Dragon Ball ha desatado la euforia entre sus adictos. Nosotros, en vez de quedarnos en casa mordiéndonos las uñas de impaciencia, os hemos traído directamente de Japón uno de los últimos cartuchos de Goku & Cía que circulan por el país del sol naciente.

La pregunta surge de inmediato: ¿será éste el juego que veremos aquí? No, pues parece que el 'elegido' será de lucha, mientras que este **'Super Kokuuden Totsugekihen'** (el nombrecito se las trae, y lo hemos oído también como 'Kakuseihen', e incluso 'Ultra Goku Legend') es un juego de difícil catalogación, que bien podría denominarse **manga interactivo**. La historia está basada en los mangas del número 14 al 28 de la serie japonesa, lo que trasladado al argumento abarca **desde que Goku crece hasta la muerte de Freezer** y aunque la aventura sólo os permite controlar tanto al propio Goku como a su hijo Gohan, por la pantalla desfila un sinfín de personajes conocidos para los seguidores de Dragon Ball.

La mayor parte del juego se desarrolla a base de **diálogos e imágenes fijas** en las que sólo aparecen las caras de los protagonistas, y de ahí viene lo de manga interactivo. Tanto es así que la participación del jugador se reduce entonces a elegir de vez en cuando entre **tres respuestas distintas** (los botones X, Y y B) que determinan el camino que toma la narración.

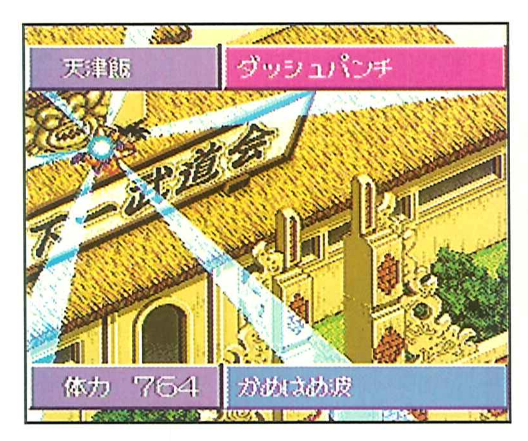
La parte más activa llega cuando se entra en unos **combates** mostrados a través de una novedosa **perspectiva isométrica**, ya que entonces sí es posible elegir el golpe que queremos lanzar contra el oponente (echad un vistazo al cuadro correspondiente). Estas características hacen de este cartucho un producto para especialistas. Incluso en un país tan aficionado al manga como Japón, parece que solamente los verdaderos fans de DBZ lo han llevado hasta su Super Famicom. ¿Posibilidades de que aparezca en España? Reducidísimas, porque eso implicaría la traducción de innumerables cajas de texto. De momento, tenéis estas imágenes.



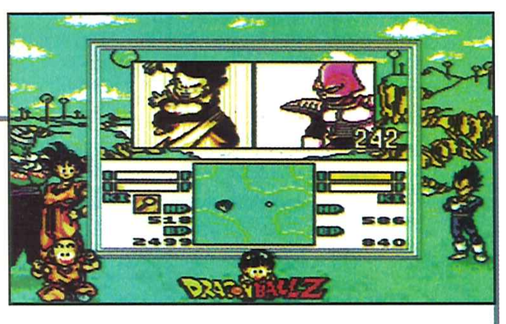

El atractivo de esta entrega está en que es como leer un capítulo de la serie a través de la consola. La interactividad permite que el jugador elija el rumbo de la acción según el botón que presione.












## Toriyama también juega en la portátil

*'Dragon Ball Z: Goku Gekitoh Den'. Así es como se llama el juego para Game Boy con el que Bandai sacia el hambre nipona por el fenómeno Dragon Ball. El cartucho se apunta también al género del manga interactivo, pero narra esta vez las aventuras de Gohan, Krilín y Vegeta sobre el planeta Namek (en el que aterrizan en una nave pilotada por Bulma), después de la llegada 'in extremis' de Piccolo y Son Goku para acabar con los planes de Freezer. Mucho texto (en japonés), golpes variadísimos en combates de hasta dos contra uno, y la presencia de algunas curiosidades (mini juegos o un entrenamiento en toda regla de Goku) son las últimas pinceladas definitorias de este sueño inalcanzable para los fans hispanos de Toriyama, el padre de la criatura.*




El argumento del juego está basado en los mangas que van del 14 al 28 de la serie japonesa. Además, es posible saber en cuál nos encontramos en cada momento. Basta con entrar en este menú y fijarse en la esquina inferior derecha: allí se ve la portada y todo.




Como corresponde a una aventura de este tipo, guardar el avance resulta fundamental. El dragón da a elegir entre salvar la partida (botón X), aumentar la fuerza (Y) o aumentar los puntos de vida (B).




Como siempre, en esta nueva entrega jugable del manga de Toriyama las bolas de dragón tienen mucho que decir, ¡y nosotros las hemos visto! Como prueba de que las tuvimos muy cerca os mostramos esta imagen.




## ¡Y al fin, un combate!

*El apartado de los combates es uno de los más innovadores de este nuevo Dragon Ball. Además de emplear la perspectiva isométrica, las peleas se caracterizan por basarse en un sistema de puntos de vida y por emplear un sistema de control peculiar que anula el uso del botón direccional. Los botones L y R sirven de nuevo para recargar la energía, mientras que los otros cuatro se usan para hacer distintos golpes especiales. Éstos se van adquiriendo durante la partida, y se pueden seleccionar desde el menú de opciones. Las ondas 'kameha' se siguen logrando tras presionar A y X a la vez.*



# memories: otomo se deshace de akira

Katsuhiro Otomo fue el creador de «Akira», una bomba por partida doble que no sólo significó el primer manga publicado en un montón de países, sino además el inicio del boom del 'anime' en el resto del mundo. Akira es, además, el vídeo de manga que tiene el récord de ventas en nuestro país.

Después de «Akira», Otomo lo tenía muy difícil para superarse a sí mismo. Pero hay que reconocer que, desde luego, lo ha intentado: le ha llevado casi cuatro años preparar su próxima película. Se llama «Memories», y reúne tres historias basadas en su manga del mismo título, sin ninguna relación entre ellas y dirigidas por directores diferentes.

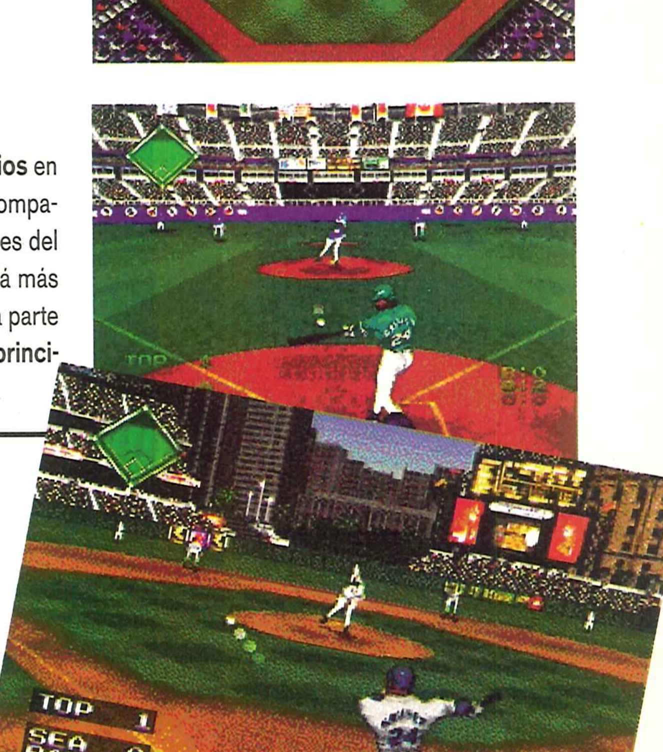
La primera historia, «Rosa Magnética», está ambientada en el espacio: una tripulación de rescate explora una nave en forma de rosa gigante cuya dueña, una cantante de ópera muerta tiempo atrás, había llenado de trampas. En la segunda historia, «Bomba Fétida», un auxiliar de laboratorio toma por accidente una píldora que resulta ser el arma biológica definitiva: quien la toma despide un gas que resulta letal y muy maloliente. La tercera historia de «Memories», «La Ciudad del Cañón», la ha dirigido el propio Otomo y habla de una extraña ciudad móvil que está en guerra permanente con otras ciudades, hasta el punto de que la población sólo sabe vivir para mantener en activo los enormes cañones que la mantienen. El protagonista de este relato es un niño: su padre fue cargador del cañón 17, su madre trabaja en una fábrica de proyectiles y él sueña con ser el héroe de la ciudad, el oficial del cañón.

Estas películas han sido animadas con una revolucionaria mezcla de técnicas de ordenador y animación manual que promete resultados espectaculares. Otomo dice que para realizar una sóla de estas historias ha invertido más tiempo, esfuerzo y dinero que en toda Akira...'Memories' se estrenó en Japón el pasado octubre, y llegará a USA en primavera.



# GRIFFEY ES LA ESTRELLA

Ken Griffey Jr., el mejor jugador de béisbol de la MLB americana, ha sido noticia este mes por partida doble. Por un lado, porque vuelve a protagonizar un juego para **Super Nintendo**: 'Mayor League Baseball Presents Ken Griffey Jr.'s Winning Run', el próximo **arcade deportivo** que está desarrollando Nintendo América. Y por otro, porque ya ha empezado a trabajar con **Angel Studios** en el cartucho para **Ultra 64** que prepara la compañía americana. El primero verá la luz a finales del mes de **abril en USA**. Y el espectáculo está más que asegurado: **Rare** se ha encargado de la parte técnica. El siguiente, el de Ultra, saldrá a **principios del año que viene** y promete romper.








## En la Super, con ACM

RARE ha empleado su ACM para dar vida a Griffey en su segundo papel sobre Super Nintendo. También ha dotado al juego de nuevas animaciones en tono arcade y caracterizaciones con sabor a dibujos animados. El cartucho estará disponible en Estados Unidos durante la primavera y os sorprenderá con cuatro modos de juego diferentes, incluido uno para participar en una Liga completa, y una pila para salvar 162 temporadas.

**Los JUGADORES han sido renderizados en estaciones Silicon Graphics, en 3D, al igual que los ESTADIOS**

## Le pillamos con las manos en... el bate

Tras bastidores, Ken Griffey Jr. asistía paciente al 'rodaje' de la primera producción para Ultra 64 en la que trabaja Angel Studios. Tocaba sesión de movimientos, y el colega no puso ni un reparo a que le rodearan de cables y sensores por todas partes. Todo sea por el realismo, parecía pensar. La idea era que pusiera en práctica sus mejores poses, golpes y actitudes, y que repitiera cada movimiento las veces que fuera necesario. Siguiendo la pauta del Motion Capture de Acclaim, esas señales son enviadas al equipo Silicon en forma de puntos de animación. El ordenador asimila la información y genera una especie de esqueleto virtual que posteriormente es recubierto por una rejilla. Esa malla es el punto de inicio para dar forma a lo que finalmente todos veremos/jugaremos en la pantalla: los auténticos 'batazos' de un Griffey casi de verdad.

## Killer Instinct 2, en marzo golpea la recreativa

# Pronto, el Instinto será aún más Killer

## Joel Hochberg, presidente de Rareware: "En Killer Instinct 2, los jugadores podrán ejecutar hasta un millón de combos y movimientos diferentes."




Midway, Nintendo y RARE, ¡menudo cóctel! han anunciado que la nueva Coin op de Killer Instinct aterrizará en los arcades USA a últimos de febrero. Y Amustec, la compañía que va a importar la recreativa (es distribuidor oficial de Williams en España), ya nos ha avanzado que será a lo largo del mes de marzo cuando llegue a los salones españoles.

Continúa entre los diez arcades más jugados en Estados Unidos, pero ya se le ha buscado sustituto. Midway parece haberse salido por fin con la suya. Killer Instinct era magistral, pero su corazón no tenía 64 bits. Era Ultra, a secas. La compañía americana se las ha visto con RARE y Nintendo para plantear el cambio. La cosa ha ido sigilosa, como siempre, y rápida. A últimos de diciembre, el público americano pudo 'testear' las posibilidades de la nueva máquina a través de algunas versiones beta que Midway puso en circulación en contados salones de Chicago y Miami.

La respuesta ha sido positiva. Killer Instinct 2, más toda la potencia de la tecnología Ultra 64, llegará oficialmente a los arcades USA a finales de este mes de febrero. Y sólo un pelín después lo tendremos por aquí, gentileza de Amusetec, la compañía que se encarga de la distribución de las coin ops de Williams.

La nueva versión KI empezará por traernos nuevos luchadores (aunque la cifra final no varíe) y un tratamiento gráfico de altísima calidad:



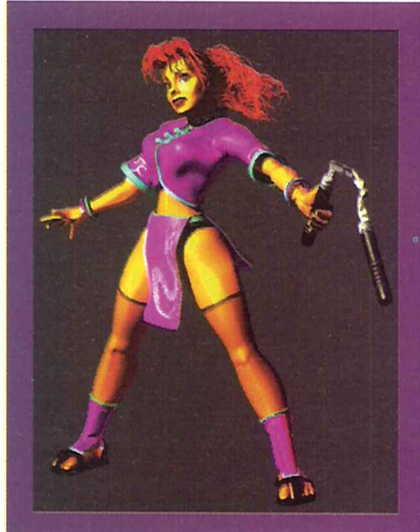




se abrirán nuevos escenarios, se insuflarán nuevos aires a los personajes y se trabajará en un completo set de animaciones.

Pero, con todo, esa no será la obsesión del nuevo Killer. Aumentar la jugabilidad, ofertar más y mejores movimientos son los aspectos en los que con más ahinco se ha trabajado. El Rey del Combo, como los más fanáticos llaman al juego (a partir de ahora tendrán que quedarse con el dios del Combo), va a multiplicar por mil el número de combinaciones posibles de golpes hasta alcanzar la cifra mágica de un millón, sin exageraciones. En Nintendo han pensado que no se puede parar hasta que cada pulsación sobre el pad culmine en un movimiento diferente. Cada vez diferente.

La posibilidad de interactuar con el decorado y con algunos objetos es otra de las ideas que se han llevado a la práctica. Para Joe Dillon, vicepresidente de ventas de Midway, "este hecho representa un avance tecnológico sin precedentes que añade una nueva dimensión al concepto jugabilidad. "





## Nuevas caras llegan al torneo

*Al final 'sólo' se asomarán cuatro nuevos personajes al torneo del K.O., con lo que el total de participantes igualará la cifra del primer K.I.: 11 (ha habido algunas bajas en el gremio de los antiguos). Nintendo ha puesto fin con este dato a los rumores que sostenían que el número de contendientes llegaría a 15. Éstos son los nuevos rostros de Killer Instinct:*

***Kim Wu:** Asiática, 17 años. Vendedora de flores: una a 20 duros. Provocadora (ojito a sus ligas) y salvaje (en el manejo de los nunchacos no tiene rival). En combate, mucho cuidado con sus patadas 'Tornado' y 'Split', y aléjate del 'Fireflower'.*

***Maya:** La mujer tipo del Amazonas. Fiera, agresiva y semi-desnuda. Es la reina de los cuchillos (pero no pasó por el circo) y si en algo te preocupa tu vida, deberías prestar más atención a sus 'Cobra Bite', 'Mantis' y 'Savage Blades'. Dicen que sólo tiene un punto débil: hay un movimiento para despojarla del TOP. Adivinen cuál.*

***Tusk:** El complemento ideal a la tribu de tipos que os estamos presentando. Un Conan, un Señor de las Bestias, algo parecido, siempre en plan bárbaro, de tórax alzado, mirada prehistórica y poco que perder. En sus puños, y sobre todo en la espada, acumula toda su fuerza. Y si os hace un 'Skull Splitter' o un 'Web of Death', ya podéis decir adiós al mundo.*

***Gargus:** Será el Eyedol de la nueva epopeya, y como se pretende que asuste, aterrorice y encima destroce, su proceso de diseño se está estirando más de la cuenta. Cuentan que será algo aterrador, en línea gótica, y muy, muy grande. Os le presentaremos en cuanto tengamos el placer de echarle una visual.*

### ¡¡No hay fatalities!!

Si todo lo que habéis leído hasta ahora os parece sugerente, escuchad esto: aunque aún no se sabe con certeza qué clase de golpes y combos va a incluir el equipo Rare-Midway en KI2, lo que muchos dan por seguro es que no vamos a disfrutar de los increíbles fatalities (danger, humiliation moves) de la primera parte. Pero bueno, no os alarméis. En realidad sí que habrá movimientos finales, entre otras cosas porque suelen ser la verdadera salsa de estos juegos, pero no serán los típicos o no se llamarán típicamente. Según nuestras informaciones, los combates terminarán con un Ultra o un Ultra Humiliation, que será algo así como un Ultra combo con final en Humiliation. Y a mitad de partida se podrá disfrutar con los Super Moves o Breakers, movimientos similares a los que se realizan en Samurai Showdown y que precisan de una serie larga de combinaciones en el joystick seguidas de un botón.

Para realizar estos movimientos, Rare se ha decantado por situar en pantalla una segunda barra de energía, justo debajo de la barra de poder. El medidor se encargará de la fiereza o agresividad del luchador permitiendo la ejecución de golpes increíbles siempre que consigamos mantenerla a tope.

## Los viejos que conservan el pellejo

*No ha podido ser. La nueva plantilla para la temporada K.I. ha sufrido también sus bajas. Tres personajes del club han sido cesados de forma fulminante. Cinder, Thunder y Riptor. Despidámonos de ellos con una fuerte ovación. Y, sin dejar de palmear, demos la bienvenida, de nuevo, a TJ Combo, Spinal, Glacius, Fulgore, Sabrewulf, Orchid y Jago. Los supervivientes al vendaval que, por aquello de no morir, han decidido renovarse, y se han trabajado un look que sugiere acercamiento al manga. Fijaos, los ojos son enormes, rasgados, y nos hemos ido de dimensiones en el tamaño, como si se hubiera querido prescindir de la sensación de realismo para ofrecer otra más fantástica.*

*El nuevo aire en el trazo se completa con la inclusión de animaciones, golpes y movimientos diferentes para cada luchador. Un vistazo a los personajes deja ver que:*

*Glacius podrá desintegrarse al estilo Terminator en T-2 y recuperar energía por medio de un extraño proceso de ebullición.*

*Jago lanzará una bola de fuego parecida a la de Reptile en Ultimate MK3.*

*El súper movimiento de TJ Combo será como el puñetazo de Jax en MK3, que te paraliza tras golpear fuertemente en el suelo.*

*Sabrewulf tendrá unas garras mucho más largas y un movimiento inesperado y demoledor.*

*A Orchid se le ha reducido la 'delantera' (una pena que la cirugía estética haga estas cosas) y se le ha añadido un nuevo golpe de palo en mano que promete arrasar.*

*Fulgore seguirá 'machacando culos', pero no parece que se le vayan a añadir nuevos golpes.*

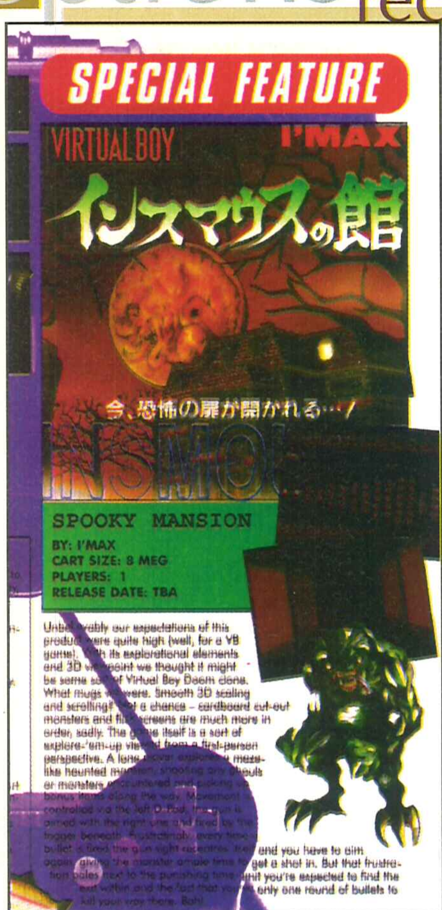
*Spinal revisará el nivel de resistencia de su escudo, aunque no podrá contar con nuevos ataques.*











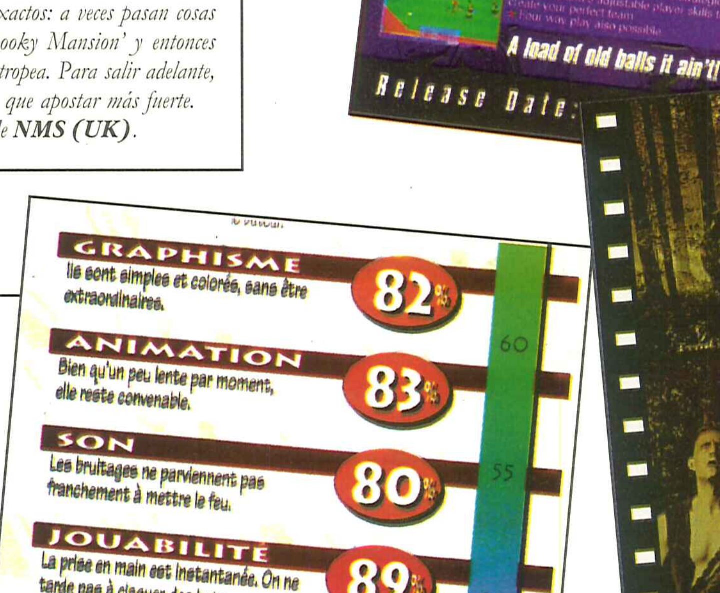

## Tápate, que éstos tiran fuerte

*Bien pensado, algo picante también, el juego de palabras que se ha montando Konami en UK para promocionar su ISS deluxe. 'Todo por pelotas', 'un juego con dos balones', decían los slogans de la campaña. Los ingleses, por aclamación popular, y también por 'pelotas' han decidido comprarse el juego masivamente. Eso, para obstinados, ellos solitos.*
*Recorte* **Super Play (UK).**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
It's a whole new ball game...
It's more than just a sequel...
New teams, new players, new stadiums, new strategies and new techniques.
A load of old balls it ain't!
Release Date:

## Así no, Virtual Boy

*Dicen que el VB necesita el apoyo de un software de calidad par salir del bache. Pero los cálculos no siempre son exactos: a veces pasan cosas como 'Spooky Mansion' y entonces todo se estropea. Para salir adelante, VB, hay que apostar más fuerte.*
*Recorte de* **NMS (UK).**




## El listón muy bajo

*Todos estamos de acuerdo en que 'European Prime Goal' es un mediocre cartucho de fútbol que tiene en más en común con un sucedáneo de la liga japonesa que con las maneras de fútbol que se practican últimamente. Según las puntuaciones que la revista 'Player One' ha concedido al juego de Namco, cualquiera diría que estos chicos no se merecen ir a la Eurocopa. Recorte:* **Player One (Francia).**

PLAYABILITY
▲ A wider variety of moves and fighters than earlier versions.
▼ Play can get a little jerky at times, and anyone who's hoping that MK3 on the GB will rate alongside its superb Super NES counterpart is going to be disappointed.
70

LASTABILITY
▼ You need to be a big fan of all things Mortal Kombat-related to really approve of this – there are plenty of better GB games out to keep your screen illuminated and your batteries tired.
68

OVERALL
MK3 feels rather tired and there are far too many beat-'em-ups of a much higher quality knocking about to make this really worth buying. One for the real die-hard Mortal nuts only.
76

## Ellos ponen la nota

*No suelen tener franceses e ingleses muchas cosas en común. En cuestión de videojuegos, no obstante, sí que se ponen de acuerdo. Y siempre para pasarse. A la izquierda, las puntuaciones de 'MK3' en Game Boy. Nosotros sólo le bajaríamos 20 puntos a la nota final. Ellos, son así.*
*Recorte:* NMS (UK).

## ¿Qué te han hecho, Spidey?

*La Marvel está editando en Japón una serie de cómic de Spiderman que tiene todas las papeletas para confundir a los tímidos lectores nipones. A la vista de semejantes imágenes, más de uno va a pensar que Spidey, el héroe, tiene más pluma que arañas.*
*Recorte:* **Electronic Gaming Monthly (Estados Unidos).**




## Rol, por televisión

*Otra de las razones por las que los juegos de Rol venden tanto en Japón es que se 'anuncian' en la tele. Arriba tenéis el spot de 'Dragon Quest VI' con que Square está bombardeando a los nipones en los últimos días. Tan bonito, seguro, como el juego. Y casi más espectacular.*
*Recorte:* **Web de Square en Internet.**

manga La 'mangamanía' crece en Japón

# NOVEDADES EN LA PROGRAMACIÓN MANGA DE LA 'TELE' JAPONESA

• Esta primavera se estrenarán dos nuevas series



La televisión japonesa ha empezado el año con bastantes novedades. Las dos series más populares en este momento, tras el final de «Macross 7», son «Gundam Wing», la serie que ha conseguido revitalizar esta historia de guerras y robots-armadura que lleva más de 15 años en activo, y «Neon Genesis Evangelion», la nueva serie de Gainax (los creadores de Nadia), también con un buen montón de robots gigantes. Pero se preparan novedades para esta primavera. Una que ya está en antena es la serie «Hazard», basada en la OVA del mismo titulo, en la que unos estudiantes de un instituto japonés se ven transportados a un mundo estilo Las Mil y Una Noches, a punto de ser invadido por una raza de insectos gigantes.

En los próximos meses, se estrenarán la historia de samurais «Ruruni Kenshi» (según el manga de Shonen Jump), por un lado, y la de fantasía con robots gigantes de nombre «Escaflowne», por otro.

economía Cifras después de Navidad

# BARREN GAME BOY Y 'KILLER INSTINCT'

• Nintendo sólo está satisfecha "en parte con los resultados obtenidos... aunque todo depende de los objetivos que te hayas fijado"

A punto de cerrar el año fiscal, Nintendo nos ha dado a conocer algunas cifras de ventas en máquinas y cartuchos que se registraron hasta enero de este mismo año. Sorprende el número de GB que salieron de las tiendas durante el 95: algo más de 124.000 del modelo clásico y 31.000 de la edición especial. Seguramente este dato sea la explicación a las cifras alcanzadas por los súper ventas en software para la portátil: cerca de 48.000 cartuchos de 'Donkey Kong Land' y casi 34.000 de 'Killer Instinct'. Y si no os fiáis de estos datos, prestad atención al Sr. Crespo, de Centro Mail: "Todos los juegos para GB que han salido este año se han vendido muy bien. En todos hemos alcanzado unas cifras apreciables."

'Killer Instinct' se ha portado también en Super Nintendo, rozando al final las 47.000 unidades. Y pese a la rotundidad de la cifra, lo cierto es que Nintendo España no está del todo contenta con el rendimiento de este cartucho. En palabras de su director de marketing, Rafa Martínez, "nos habíamos fijado unos objetivos más ambiciosos".

'DKC2' sí que parece estar vendiendo al ritmo que se esperaba. La primera entrega de 15.000 cartuchos que llegó a finales de diciembre se agotó prácticamente en el acto, "lo malo es que tuvimos que dejar sin servir muchos pre-pedidos que nos habian llegado de las tiendas", dice el Sr. Martínez. Con todo, se espera que la nueva remesa inunde de Donkeys el pais.

última hora Ya hay fecha oficial de lanzamiento




# NINTENDO ANUNCIA EL LANZAMIENTO DE ULTRA 64 PARA EL 30 DE OCTUBRE

• La consola ha cambiado de nombre y logotipo: adiós Ultra, viva Nintendo 64.

Nintendo acaba de anunciar la fecha oficial de lanzamiento de su consola de 64 bits en España. Tras mil rumores y especulaciones de todo tipo (potenciadas por los mandatarios de Japón y Estados Unidos), la filial de la gran N en nuestro pais ha asegurado que la máquina estará disponible a partir del 30 de octubre de este mismo año. Además, hemos conocido que la consola ha cambiado definitivamente de nombre. Ya no hablaremos de Ultra 64, sino de Nintendo 64. Recordaros para acabar que la fecha de salida de N64 en Japón se mantiene para el 21 de abril, mientras que en USA aparecerá el 30 de septiembre.

El corresponsal de esta casa en Japón, Mr. Costanzo, nos confesaba hace días que la mayor parte de juegos para Super Nintendo que iban a salir a la venta durante este año en esas tierras serían de Rol, que para eso es el género que más vende por allí. El dato impresiona, pero no pilla por sorpresa. En Japón se venden muchas cosas, se compra de todo, el manga tiene a todo el mundo enganchado, pero en cuestión de videojuegos la cosa está muy clara: barre el RPG. Así que, ya que no puede uno dejar de atender al parque de 15 millones de consolas que tiene Nintendo en Japón, qué mejor que hacerlo con juegos que van a comprar los usuarios, sus hijos, esposas y cuñados. Total, 30 millones. La culpa es de Square, de Enix, de Quest, de Atlus, de Namco, hasta de la propia Nintendo. ¿Qué tendrán sus juegos, qué tendrán? Está visto que encanto, pasión, inteligencia y últimamente hasta muchos megas. También puede ocurrir que el público japonés, bajito y amarillo, arda en mitomanías y se emparente con los héroes de estos cartuchos, bajitos y amarillos en la misma media, aunque con un aire occidental en las creaciones más recientes. El hecho es que el RPG vive como nunca en Japón, y que el fenómeno se está exportando con inusitado éxito al resto del mundo. Hasta en España, donde llega con cuentagotas (gracias, Nintendo, por las traducciones), el personal es capaz de jugarse los cartuchos en lengua vernácula. Ahora vamos a bajar la comida y a darnos un vuelta por el mundo del RPG en Japón.

**• Los juegos de Rol se han convertido en un auténtico negocio que mueve miles de millones de pesetas al año en Japón.**

**• Super Nintendo seguirá contando con los favores de las grandes compañías del RPG: en ella podremos jugar con la mayor parte de los juegos de Rol que salgan a la venta.**

**• La fiebre RPG sube con la llegada de nombres propios que viajan desde otro de los mundos idolatrados en Japón: el manga.**

## A grandes rasgos, esto es lo que hay

*Si vivieras en Japón y decidieras comprar un juego de Rol, ahí van los títulos que más te llamarían la atención. Lo primero, la segunda (o tercera en Japón) entrega de 'Secret of Mana', un 32 megas alucinante cuya conversión americana está suscitando más de un problema: exactamente 64.000 dólares en problemas. Después, vistazo a 'Romancing Saga 3', capítulo final de una saga con el sello más personal de Square Soft. Tercero: un par de cosas de Enix. La primera, algo llamado 'Tenchi So-Zo', un juego muy en la línea 'Illusion of Time', diseñado por Quintet. Y la segunda, 'Ogre Battle', la creación de Quest, un juego plagado de componente estratégico que hace poco apareció en USA. De Enix es también 'Burning Heroes', un potente RPG de 16 megas que se apoya en una vieja leyenda japonesa para atraer al público.*
*La saga 'Final Fantasy' al completo también brillará en las estanterías. En especial la última pieza, el número cinco de la serie.*
*Para orientales más occidentalizados, quedan dos cartuchos muy ricos. 'Earthbound', de Nintendo, y 'Breath of Fire 2', de Capcom.*


'Ogre Battle'



'Tenchi So-Zo'



# El Rol VIV





'Bahamutt Lagoon'

## Todo el Rol para el 96, según los nipones

*Las grandes del Rol apuran máquinas y se preparan para el futuro. Darán carpetazo a algunas sagas, empezarán nuevas series, también habrá continuaciones, y todo sobre una Super Nintendo que promete mantener en vilo a muchos millones de usuarios. Vayamos por partes. Square, en el 96, nos dejará 'Bahamutt Lagoon', una especie de simulador/ RPG sobre escenarios estilo 'Final Fantasy', de 24 megas, que ha visto la luz el 9 de febrero; 'Front Mission: Gun Hazard', un delicioso juego de guerra con salida prevista el 23 de febrero; y 'Mario RPG', un 'joint venture' con Nintendo que estará preparado para el mes de marzo.*
*Enix publicará la secuela de su 'Ogre Battle', el juego diseñado por Quest, bajo el título de 'Tactics Ogre': un juego presidido por la calidad de sus gráficos. La compañía de 'Illusion of Time' también pondrá a la venta 'Maho Jin Grugru 2', un proyecto basado en el manga donde imperará el sentido del humor y las bromas estúpidas.*
*Y ahora una combinada. Empezamos por Nintendo, que tiene a punto el lanzamiento de 'Fire Emblem 2' sobre una placa de 32 megas. Seguimos por Namco, que en breve pondrá a la venta 'Tales of Phantasia', un cuento de 48 megas en el que abundan las voces digitalizadas. Y terminamos con Bandai, que acaba de editar 'Dragon Ball Z Ultra Goku Legend'.*

'Front Mission: Gun Hazard'




## 'Dragon Quest VI', el mejor Enix

*Llegó a las tiendas el 9 de diciembre y en una semana se plantó en los 2.400.000 cartuchos. A mitad de enero, no había 'stock'. Algo impensable si no estuviéramos hablando de 'Dragon Quest', de Japón, de Enix y del inclito Toriyama. Pero el negocio, con todo lo redondo que se antoje, no es capaz de ocultar las bondades del juego. 'DQVI' es seguramente el mejor cartucho de la serie. Fabricado por el trío de genios que está causando sensación en el país nipón (Toriyama, Yuuji Horri y Kouichi Sugiyama), el juego se inspira en el número 3 de la serie al que añade nuevas características, especialmente destinadas a potenciar la jugabilidad y la duración. Enix también ha optado por 'humanizar' a sus personajes. Monstruos más divertidos y escenas de combate bañadas en humor que significan una apuesta por el estilo cómico y algo menos de seriedad en el ambiente.*





'Final Fantasy VII', renderización de los personajes

## Con Ultra, los japoneses se han puesto en órbita

*Lo de Ultra sigue desbordante. Sólo se han anunciado tres juegos de Rol para 64 bits y ya se ha montado la revolución. La promesa es cortita, pero estos nipones saben que su historia va a tener continuación en un soporte al que ya están prestando su apoyo las compañías más especializadas. Y ya verás cuando llegue el 64 DD. Para él está siendo diseñado en exclusiva el último Zelda, el número 5; también el próximo Final Fantasy, el número 7 en la saga de Square; y, para más adelante, otro serial, esta vez de Enix: 'Dragon Quest VII'.*
*De momento nadie ha hablado de fechas. En principio todo va a depender del soporte magnético que prepara Nintendo: de cuándo va a estar disponible y de lo que se podrá hacer con él. La mayoría de los analistas coinciden en que este periférico no estará a la venta hasta Navidades del 96. Así que los juegos no aparecerán hasta principios del 97.*



Game Boy / 2 Megas / Disney-Virgin-Nintendo / Plataformas / Abril

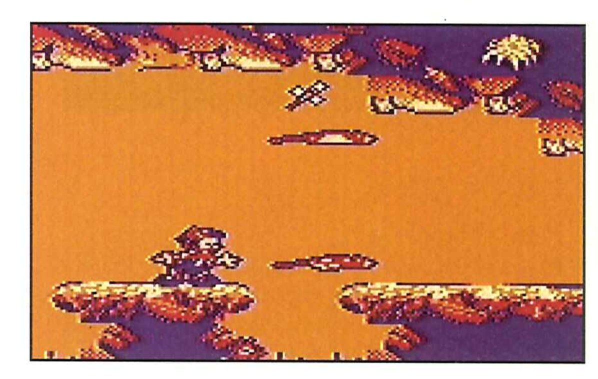
## PINOCCHIO/ *Nintendo lanzará la versión Game Boy en abril*

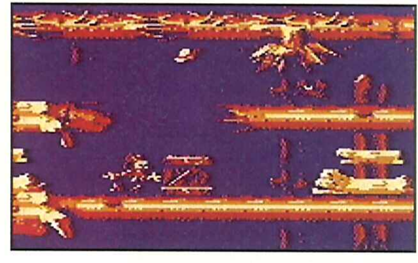
La conversión ha corrido a cargo del grupo de programación **NMS Software** (un clásico en este tipo de producciones), mientras que los sellos de Virgin Interactive y Disney mantienen posiciones en la presentación del cartucho.

La **fidelidad al original** ha sido una de las consignas principales a la hora de trabajar. De hecho, tan sólo habrá que lamentar la pérdida de una de las fases, la del simón de bailarines, con relación a la versión SNES, además de la lógica reducción de algún que otro nivel. En el resto, primará el espiritu Disney. En animaciones, con un Pinocho en plan bárbaro; en gráficos, que conservarán la esencia de la entrega 16 bits; en argumento, claro, y en la forma narrativa, que como ya comentamos en nuestra 'review' de Pinocho se acerca sin reparos a **los más peques de la casa**. En el tema del scroll, es quizá donde menos cuidadosos han estado los programadores. Demasiados 'pantallazos' y poca continuidad en el desplazamiento de sprites.

> Sólo un par de meses después de que Nintendo España estrenara la versión 16 bits de Pinocho, el muñeco de Disney vuelve a la cartelera de estrenos.

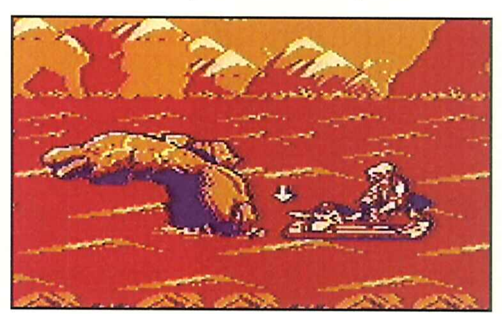
Nintendo tiene previsto lanzar la versión Game Boy de Pinocho durante el mes de **abril**. Será entonces cuando os contemos todo lo que puede dar de sí el cartucho Disney. Hasta ese momento, que disfruten de las imágenes.

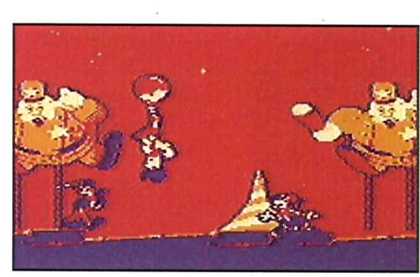




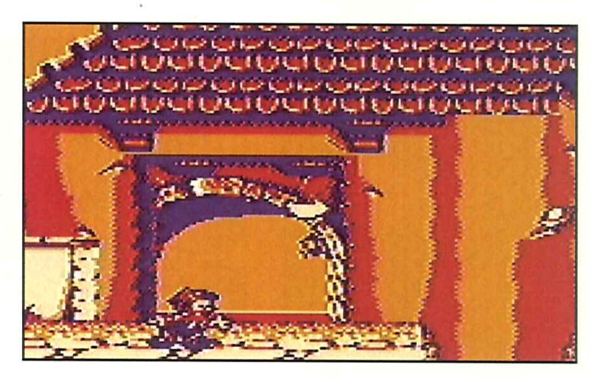
Será una conversión fiel desde el cartucho de Super Nintendo. De hecho respetará la base, el argumento y tan sólo una fase se caerá desde el juego original: la de los bailarines que nos desafiaban a seguir su ritmo.

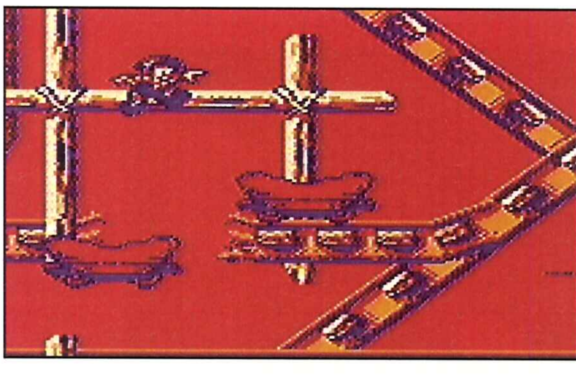


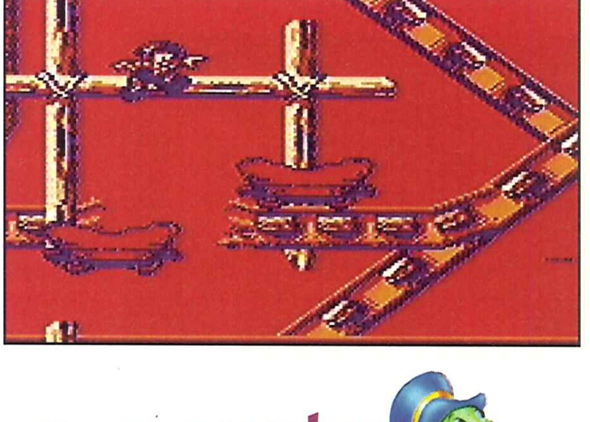




'Pinocchio' seguirá siendo un producto destinado a los más pequeños de la casa. El nivel de dificultad será incluso más bajo que en 16 bits, con lo que podréis cogerle el tranquillo a las primeras de cambio.









# Pinocho, a punto para el estreno en las portátiles de los más peques




# 15 años contigo...

*Compartiendo tus hobbies favoritos*

*Gracias por confiar en nosotros*

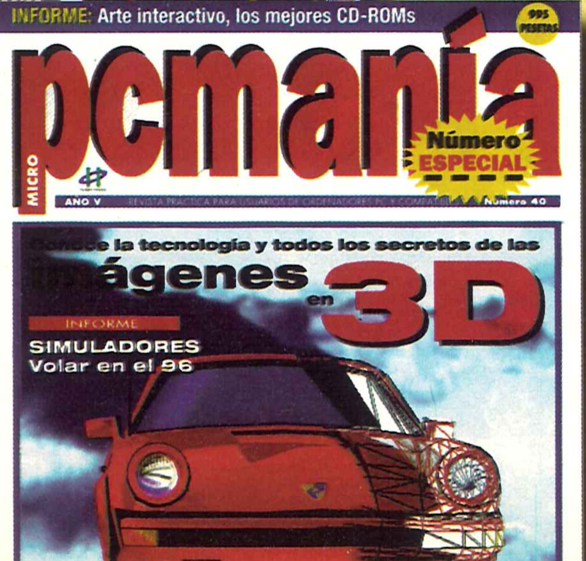
*y permitirnos acompañarte*

*en tus momentos de ocio.*

*Esperamos que sigas a nuestro lado*

*muchos años más.*






recreativas Un nuevo desafío al volante

# EN MARZO, PISARÁS A FONDO EL ACELERADOR DE TU BÓLIDO

• 'Midnight Run' ha sido diseñado para los apasionados de la velocidad y los buenos coches



La moda de los arcades de coches sigue en plena efervescencia. La última máquina que va a añadirse a este explotado panorama se llama 'Midnight Run', y es una pieza soberbia de la división 'recreativa' de konami que en teoria estará disponible en USA durante el mes de marzo.

La máquina promete sorprender a los 'aburridos' usuarios de este tipo de arcades ('aburridos', según palabras textuales de los responsables de marketing de Konami). Coloca cuatro coches deportivos en la parrilla de salida (sólo conducirás uno, claro) y los traslada a las salvajes calles de cualquier ciudad hasta arriba de tráfico. Si, sí, también habrá Mercedes descapotables y otras lujurias parecidas que os impedirán llegar al siguiente punto de control.

Konami se ha volcado en la parte técnica de 'Midnight Run' con el fin de poner en la calle un producto más que realista. Las colisiones serán espectaculares, los circuitos estarán increiblemente detallados y además podrás elegir entre dos vistas de juego (dentro o detrás del coche), con lo que la sensación de conducción estará a la altura de las circunstancias.

En marzo llegará la nueva máquina para los nuevos conductores. De momento sólo en Estados Unidos, pero dado que acaba de presentarse en la última feria del recreativo en Londres, nosotros no descartamos un lanzamiento próximo en España.

---

## Ganadores del concurso POWER RANGERS

### Primer Premio: Colección de peliculas de la serie de televisión 'Power Rangers':

José Coro Zamarreño..........Leganés
Gonzalo Ruiz Millán..........Logroño
José Cobos Ausin..........Madrid
Sergio Casado Garcia..........Leganés
Victor Bravo Vázquez..........Madrid

### Segundo Premio: Agenda Power Ranger:

Alberto Oliver Domeque..........Zaragoza
Jon Ander Barroso Garcia..........Trapagaran
Sergio Plaza Crespo..........Móstoles
Francisco Hernando..........Huesca
Isabel Vélez Tudela..........Sta. Cruz Mudela
Angel Vicario Picado..........Fuenlabrada
Fco. Martinez Gallego..........Sant Boi
Diego Vega Macias..........Hospitalet
Moisés Pareja Garcia..........Cádiz
Daniel López Gómez..........Valencia
Rocio Martin Leán..........Málaga
Carlos Castro Martinez..........Cartagena
Manuel Vicente Muñoz..........Corral Rubio
Carlos Bucio Casado..........Madrid
Jesús Prieto Rosco..........Madrid
Adrián Velarde Gómez..........Rota
Johnatan Fdez. Alonso..........Santander
Borja Manso Perea..........Segovia
Mariano Arranz Pereira..........Bilbao
José Vilchez Calzado..........Sevilla
Alvaro Erdociain Tirado..........Zaragoza
Iván Martinez Guijo..........Fuenlabrada
Luis Jaén Caparrós..........Madrid
Endiko Larrasola Martinez..........Cruces
Victor Rodriguez Pellicer..........Les Colomers
David Silva Manzano..........Sevilla
Alejandro Lozano Muñoz..........Plasencia
Eider Moreno Bueno..........Pamplona
Oscar Garcia Pérez..........La Coruña
Elena Jiménez Fernández..........Madrid

# ya ha comenzado el nuevo viaje de mortal kombat

Columbia Tristar Home Video acaba de poner a la venta la penúltima incursión de Mortal Kombat en el terreno del ocio. En formato cine, pero de animación, regresa la leyenda que ha atrapado a tanta gente en los arcades, en las consolas, en las salas de proyección...

Nos pusimos sobre la pista antes de que Columbia soltara prenda. Fruto de nuestras pesquisas fue la **noticia que publicamos en el número anterior**, en la que informábamos antes que nadie del lanzamiento en Estados Unidos de un 'animated movie' de Mortal Kombat. Seguimos investigando, y entonces nos dimos de bruces con una cinta de video que llevaba por nombre **«MK, Animated Video: El viaje ha comenzado»** y que, si todo ha ido como se esperaba (los planes fijaban el lanzamiento para el **9 de febrero**), **debería estar ya a la venta en España**.

En «Mortal Kombat, The animated Video» descubrimos una película que **combina los dibujos animados y la imagen virtual** de forma explosiva. Dibujos animados para el hilo de la narración, que por cierto recuerda al **guión de la película 'real' de Kassanoff**, y **renderizaciones en 3D para los combates**. El espectáculo tridimensional incluye además **juegos de cámaras, animaciones suaves** y exquisitamente planteadas, en fin, todo un **avance tecnológico**.

La película ha sido producida por **Threshold Entertainment**, y en su realización han intervenido compañías de la talla de **R. Greenberg Associates** (responsables de los efectos digitales), **Motion Works** (encargada de las animaciones) y **Acclaim** (que ha puesto en práctica su técnica de **captura de movimientos**).

Podéis encontrar la película a un precio que ronda las **2.000 pts**. En la cinta se incluye el **'Cómo se hizo...** Mortal Kombat, la película' y los **códigos secretos** del videojuego Mortal Kombat 3.



MK, el video animado se distancia del resto de película similares que están saliendo a la venta gracias a la combinación de imagen virtual con dibujos animados. El 3-D sólo se despliega en los combates.

# ¡¡Llegan las r



En este momento, es posible encontrar cartuchos de Super Nintendo a un precio realmente excepcional. Las causas: en algunos casos, 'deshacerse' de un 'stock' sin salida; en otros, decisiones como la de Nintendo, que ha puesto en marcha una atractiva línea de precio medio. El caso es que los usuarios estamos más que nunca de enhorabuena: podemos disfrutar de buenos juegos a precios muy jugosos. Y no os despistéis, porque lo que viene es de órdago.

Las **rebajas también han llegado al mundo del videojuego**. Quizá se han adelantado un pelín, en algunos casos la filosofía no responde efectivamente a esa idea, y en otros se va a alargar más de lo que acostumbran los grandes almacenes, pero dado que estamos en la época nos quedamos con el término «rebajas», que además de elocuente nos va que ni pintados.

Todo esto viene a cuento de que nos hemos hecho con una **lista de juegos para Super Nintendo con vocación de ganga** y un precio ideal, que nos ha parecido llamativa. Primero porque el **recorte al PVP** en algunos títulos es enorme, y segundo para llamaros la atención sobre lo que se entiende por **'línea media'** y todo lo que va a venir en ese sentido.

La mayoria de juegos que aparecen en esa lista, gentileza por cierto de **Centro Mail** (echad un ojo a la publicidad que lleva en la revista), son distribuidos por **Nintendo, Arcadia**, también **Konami** e incluso algo de **Sony** cuando aún no se encargaba de la PlayStation.

El cartucho más barato es **'Push Over'**, un puzzle de Ocean que podéis encontrar a **¡¡1.995 ptas.!!**, mientras que los más caros no alcanzan las **7.000 ptas.** ('Vortex', 'Mickeymania', 'Dragon´s Lair'). Entre medias, un abanico que cubre todos los bolsillos y calidades: **2.990, 3.990...**, en fin, de lo más asequible.

## Todo, con tal de quitarse 'stock'

Y ahora viene la gran pregunta, ésa que nos ha llevado a plantearnos este reportaje: **¿cuándo y por qué baja el precio de un cartucho para Super Nintendo?** Los responsables de marketing de Nintendo y Arcadia podian satisfacer nuestra curiosidad, y la verdad es que incluso coincidieron en las respuestas. **Rafa Martínez, por Nintendo,** y **Ángel Andrés, por Arcadia**, nos dejaron claro que los cartuchos bajan de precio cuando **estás en la obligación de eliminar 'stock'**. Para que todos lo entendáis: no has vendido lo que creias de un determinado juego, resulta que te quedan X mil unidades en el almacén y debes dar salida al producto aunque sea perdiendo algo de dinero. Esto último se lo adjudicamos al Sr. Andrés, de Arcadia.

Respecto al cuándo hay que realizar esa operación, ambos se expresaron también con nitidez. Según Rafa Martínez, **"la vida media de un cartucho es de 8 a 9 meses**, aunque hay algunos que aguantan muchisimo, como **'Super Mario Land'**, de Game Boy, que lleva un acumulado de

### Los que más y los que menos

Aprovechamos la entrevista que mantuvimos con Pablo Crespo para enterarnos de los juegos para SNES y Game Boy que mejor y peor se habían vendido durante las Navidades. Nuestro interlocutor, director de la cadena Centro Mail, fue bastante explícito. Entre los más vendidos, palmas y oreja para los 'monos' de Nintendo. 'DKC2' y 'DKL', en Super y GB, líderes por abrumadora mayoría. Y entre los más rezagados, pues 'Boogerman' en la lista SNES (parece que aún no se ha estrenado) y 'Primal Rage' en el capítulo portátil, y siempre destacando que todos los juegos para Game Boy que han salido a la calle se han portado muy bien.

# ebajas!!

180.000 cartuchos". En opinión de Ángel Andrés, la cosa no es exactamente tan cuadriculada: "**No hay fecha para bajar el precio a un cartucho**. Hay títulos como **'FIFA 95', que lleva 18 meses a la venta**, a los que no te planteas reducir el precio. Y hay otros con los que, a los dos meses, tienes que hacer algo."

**La serie media es una operación diferente.** La idea de Nintendo España no es realizar una bajada puntual a determinados títulos, sino que pretende algo más consistente. Por si no lo sabéis, esta **línea media engloba una serie de cartuchos clásicos para SNES** que han visto reducido su precio hasta las 3.990 ptas. Incluye juegos como **'Starwing', 'Super Star Wars' o 'F-Zero'**. Un bombón que os permitirá disfrutar de los mejores tiempos del videojuego. Según Rafa Martínez, "con la serie media lo único que se ha pretendido es favorecer al mundo del videojuego. **Es mejor vender un cartucho a 4.000 ptas. que no vender ninguno**". Y a juzgar por lo bien que está funcionando la idea, es obvio que Nintendo ha acertado en la propuesta.

A esta serie media, le puede seguir una idea similar por parte de otras compañías. Y contad con que, en breve, los cartuchos para la Super pueden bajar radicalmente de precio. Aunque eso será cuando Nintendo Japón quiera...

## Busque una oferta, encuentre una ganga

*Ya, ya se sabe que las gangas no existen, más aun en esto del videojuego, con cartuchos a muchos miles de pesetas. Pero bueno, siempre queda una oferta tentadora, un cartucho que ha bajado de precio por sorpresa, que encima lleva poco tiempo a la venta o que aún no ha pasado de moda. Para nosotros, que ya decimos que estamos acostumbrados a lidiar con precios desorbitados, esa oferta se convierte en el acto en toda una ganga. Y si os dais una vuelta por el Centro Mail, fijaos qué 'gangas' más totales podéis encontrar para vuestra SNES.*

***'The Lost Vikings', 3.990 ptas.***
***'Super Star Wars', 3.990 ptas.***
***'Super Mario Kart', 3.995 ptas.***
***'Starwing', 3.990 ptas.***
***'Push Over', 1.995 ptas.***
***'Plok', 3.990 ptas.***
***'Pac-Attack', 3.995 ptas.***
***'The Magical Quest', 3.990 ptas.***
***'Hagane', 5.490 ptas.***
***'F-Zero', 3.990 ptas.***
***'Dino Dini's Soccer', 5.490 ptas.***

*Nota: Hemos destacado éstos de entre una lista de 46 títulos que maneja el Centro Mail. Todos ellos están en oferta, rebajados, pero, una pena, no nos han cabido todos. Si queréis más información, llamad a Centro Mail. TF: (91) 380 28 92.*







## "Las tiendas siempre pierden cuando baja el precio de un cartucho"



**Nintendo Acción: ¿Cuánto tiempo suele pasar hasta que baja el precio de un cartucho?**

Pablo Crespo: No hay una normal general. Hay juegos que no bajan nunca porque directamente se descatalogan, y otros que permanecen hasta dos años con su precio invariable. De todas formas, en general, un juego no baja de precio antes de los seis meses de estar a la venta.

**NA: ¿En qué porcentaje suelen hacerlo con respecto al precio original? ¿Y la segunda y tercera bajadas, si las hay?**

PC: Los cartuchos de oferta salen a un precio que suele estar entre el 40% y el 70% del precio original. Es raro que siga habiendo bajadas sucesivas: si las hay, es siempre dentro de estos márgenes.

**NA: ¿Suele tomar la tienda iniciativas de este tipo?**

PC: A veces no hay más remedio que bajar el precio de determinados cartuchos para intentar dar salida a algunos títulos.

**NA: ¿Quién pierde más cuando se baja el precio de un cartucho?**

PC: La verdad es que no sé quién pierde más, pero lo que sí sé es que la tienda siempre pierde algo al final.

**NA: ¿Qué distribuidoras suelen bajar antes el precio de sus juegos?**

PC: No hay ninguna distribuidora que tradicionalmente baje los precios antes que otra.

**NA: ¿A qué clase de juegos se le baja el precio antes?**

PC: Tampoco hay una normal general en este sentido. Por lo que he observado, los títulos que más tiempo permanecen en catálogo, y por tanto más tarde bajan sus precios, son los deportivos. El resto, como los juegos de plataformas, lucha... bajan antes.

**NA: ¿Se venden significativamente mejor los cartuchos cuando se les baja el precio?**

PC: Generalmente sí y aunque quizá no venga al caso, nosotros también nos sumamos al llamamiento de todos los usuarios en cuanto a que el precio de los cartuchos debería ser más bajo.

anime Panorama del mercado nacional

# LOS ANIMES DE 'FATAL FURY' Y 'ART OF FIGHTING', A PUNTO DE SER EDITADOS EN ESPAÑA

**• Camaleón estrenará una nueva publicación con historias de corte erótico**



A pesar de que últimamente no hay muchas novedades que destacar en el panorama nacional del manga, continúa habiendo movimiento entre revistas, editoriales y se siguen produciendo lanzamientos. Precisamente en el campo del manga puro y duro, las novedades más interesantes son la publicación de «Magic Knight Rayearth» en el Shonen Magazine de Planeta. Este manga, hecho por las Clamp, fue capaz de hacerle la competencia al mismísimo «Sailor Moon». Y también la aparición del volumen de «Möbius Kelin» en Norma, una historia de Kia Asamiya que sirve de prólogo a su popular «Silent Möbius» (Norma editará a partir de marzo la continuación de esta serie).

Camaleón Ediciones estrenará en febrero la revista «Sukebe», una publicación que reunirá historias de corte erótico y estilo japonés que pretende aportar un poco de originalidad a este controvertido género.

En el anime, destacar que Manga Video estrenará la esperada «Patlabor 2», además de las OVAS basadas en «Fatal Fury» y «Art of Fighting». También pondrá en circulación la esperada secuela de «Arislan Senki», más conocida en estas tierras como «La heróica leyenda de Arislan».

cine Nueva película de Dragon Ball

# GOKU, ESTA VEZ GENERADO POR ORDENADOR

**• El filme reproducirá la primera parte de la historia de Goku, sólo que de una forma realmente espectacular. De hecho, todo ha vuelto a ser diseñado**

Últimamente estamos que lo tiramos con el tema Goku/DB. La penúltima noticia que ha surgido a sus faldas es que en la próxima «Toei Animation Fair» de primavera se va a estrenar una nueva película del inclito héroe manga. Su título es «Dragon Ball: Salkyoo e no michi» («Dragon Ball: El camino para ser el más fuerte»), y también supone un cambio respecto a las últimas películas de Dragon Ball Z. Entre otras cosas, porque los protagonistas son Goku, Bulma y ¡el ejército de la Red Ribbon!

La nueva película vuelve a explicar la primera parte de la historia de Goku, su encuentro con Bulma y su enfrentamiento con Red y sus compinches. Al parecer, la idea es aprovechar las nuevas técnicas de animación por ordenador para volver a incidir en la historia de manera más espectacular. De hecho, todo se ha vuelto a diseñar, desde los personajes al 'Kamehameha', y la película promete ser, por lo menos, sorprendente. ¿Volverá la TOEI a filmar toda la historia de Goku si esta película tiene éxito? Los fans del muchachote tienen la última palabra.

avance Otro fichaje para Game Boy

# TINTÍN TAMBIÉN VIAJARÁ AL TÍBET EN LA PORTÁTIL

**• Nintendo se encargará de distribuir la versión GB del juego de Infogrames**




La compañía francesa Infogrames está trabajando a marchas forzadas en la conversión a Game Boy de uno de sus últimos éxitos para Super Nintendo: 'Tintín en el Tibet'.

Como ya ocurrió con el juego de 16 bits, que comentamos en la revista hace apenas tres meses (y con muy buenas puntuaciones, por cierto), será Nintendo España la encargada de ponerlo a la venta en nuestro pais. Se calcula que el cartucho podrá estar disponible hacia principios del mes de junio, y se supone que recibirá la misma gran acogida que su hermano mayor.

En cuanto al cartucho en sí, y dada la trayectoria que ha seguido Infogrames con otros productos 'de la casa' (pensad en 'Astérix & Obélix' por ejemplo), es de esperar que el juego siga fielmente el guión del cartucho de 16 bits, que a su vez mantenía casi paso a paso el argumento del cómic original.

En la imagen que os ofrecemos, podéis ver, además, el marco que indica que está siendo diseñado para Super Game Boy, con lo cual se dispararán las expectativas para ver la nueva aventura del intrépido periodista.

Infogrames está también enfrascada en el diseño de un nuevo juego de Tintín para la Super. Pero de eso ya os hablaremos en próximos números, que tiene mucha tela.

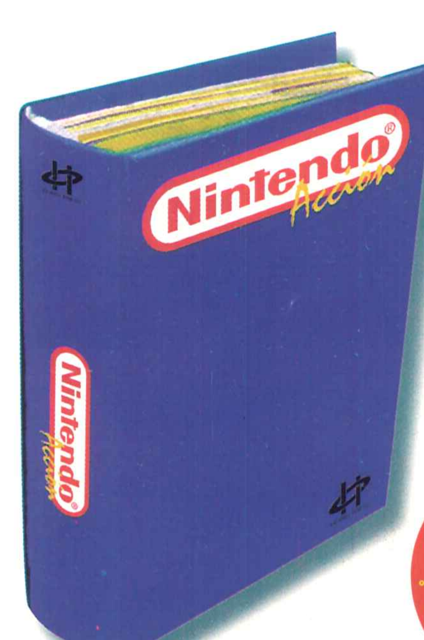
# Para tenerlo todo,

**completa** tu colección de NINTENDO ACCIÓN




¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

# bien ordenado.




Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la ACCIÓN te desborde.







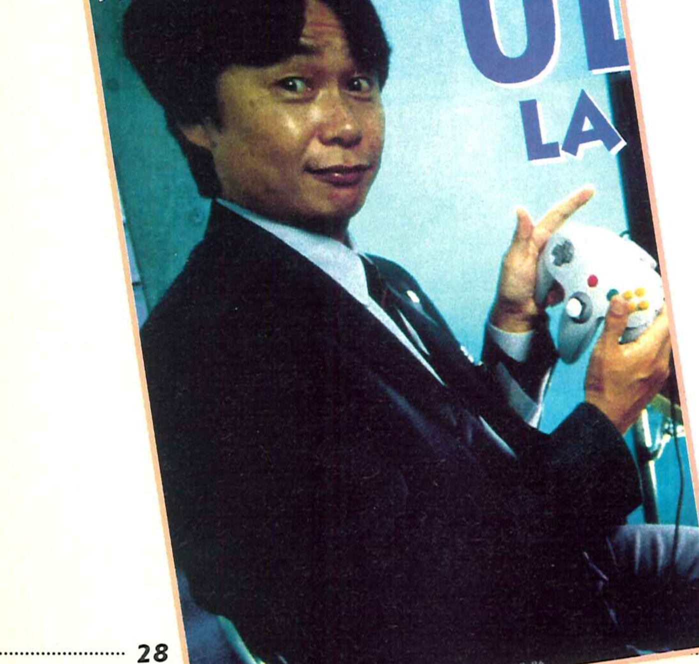


## Nada como el diálogo

*Andy Bogard y Mai Shiranui se magrean en las páginas centrales de la revista de manga Newtype, japonesa por supuesto. Celebran el acuerdo de divorcio al que han llegado. Ella se queda con la casa y él con el coche. Aunque vaya usted a saber. Igual después de este abrazo, todo vuelve a la normalidad.*

## Una cara genial

*Lo decimos con toda la doble intención que os podáis imaginar. No nos negaréis que el señor Miyamoto es todo un genio, así que ese adjetivo es aplicable a cualquier parte de su cuerpo. Pero estaréis también con nosotros en que la 'jeta' que le puso a la revista 'Player One' no tiene desperdicio.*



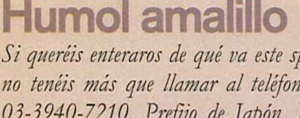

## ¿Llevará Wonderbra?

*De Chun-Li están enamorados la mitad de adictos al manga en Japón y más de esa cifra de los jugones. ¿Qué tendrá Chun.Li? Pues hemos dado con su secreto. En un reciente desfile de modelos, pillamos a la chinita colocándose el Bra de turno sin ningún pudor. He aquí el resultado.*

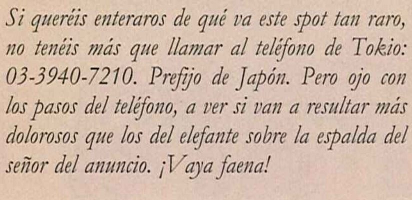



## Goldenmario

*La revista 'Total', que por lo visto no tenía nada jugoso que poner este mes, se ha hartado a colocar esta efigie dorada de Mario por todas sus páginas. En teoría premiaban los mejores programas del año, en la práctica llenaban y llenaban páginas con un reportaje tan aburrido como insulso. Lo mejor, sin duda, el Goldenmario que se marcaron.*



## Humol amalillo



*Si queréis enteraros de qué va este spot tan raro, no tenéis más que llamar al teléfono de Tokio: 03-3940-7210. Prefijo de Japón. Pero ojo con los pasos del teléfono, a ver si van a resultar más dolorosos que los del elefante sobre la espalda del señor del anuncio. ¡Vaya faena!*



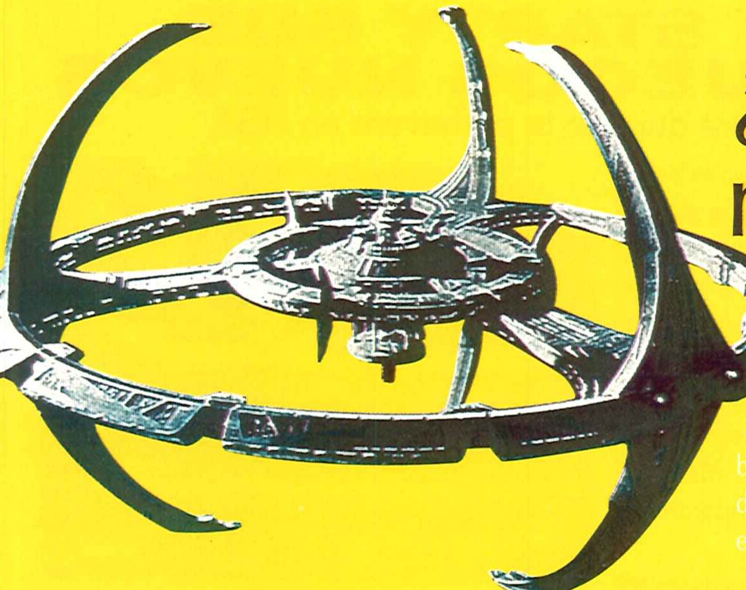
## Street Fighter XX

*¿Qué está haciendo Chun-Li?, ¿por qué tiene esa postura?, ¿acaso hacía calor ese día?, ¿a qué se debe la mirada perdida?, ¿los pelos, todos revueltos? Enviadnos una carta con las respuestas correctas a estas preguntas y entraréis en el sorteo de una bola de adivino.*



SNES / 16 Megas / Virgin-Novotrade / Aventura / Abril

**STAR TREK:** Deep Space Nine / *Llega la última gran aventura*



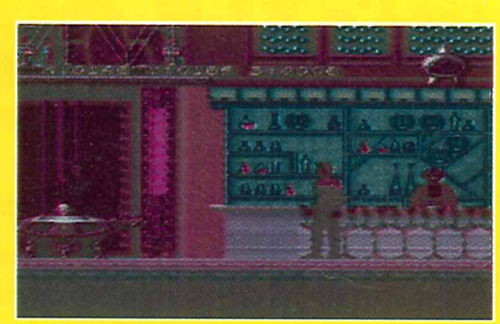
# ¿Te apuntas a la marcha 'Trekki'?

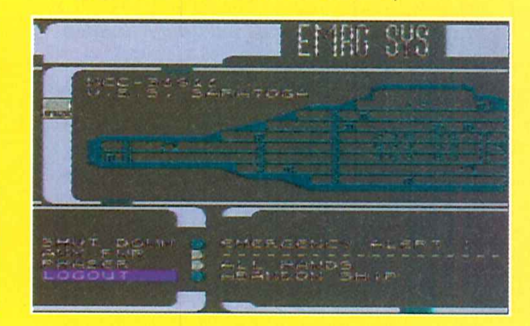
**Nuevo Star Trek a la vuelta de la esquina. Desarrollado por Novotrade (un grupo antes apegado a Mega Drive) bajo la atenta mirada de Virgin, este 'Deep Space Nine' plantea una enorme aventura conversacional con inequívocas dosis de arcade + plataformas. Así, vuestros cerebros nunca llegarán a estallar.**

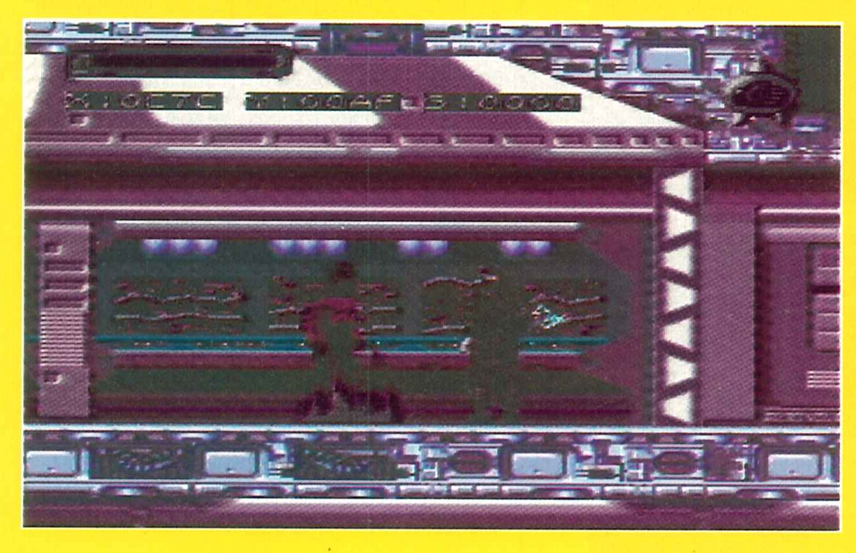
Llegará en abril, a principios si las listas no nos engañan, con vocación de hacer sudar y un objetivo luminoso: recuperar el género de las aventuras en sus términos más exagerados. El penúltimo Star Trek se ha basado en la serie televisiva 'Deep Space Nine' (la que va después de 'The Next Generation' y antes de 'Voyager') para explotar a conciencia las hambrientas mentes aventureras que suele cosechar este tipo de productos. ¿Y dónde nos hemos embarcado? Pues en una estación espacial que hace de puente entre muchas culturas, razas, individuos y hasta mercenarios. También en el papel de un comandante que más que oficial es policía, investigador, y al que debemos ayudar a resolver muchos conflictos (sobre todo a detener a una banda de terroristas que amenaza con destruir la casita) a lo largo de 31 misiones diferentes.

En 'Deep Space Nine' tendréis que hablar con cualquier ser que se cruce en el camino, saltar, correr, desactivar bombas, ingeniároslas para conseguir tarjetas de seguridad, hasta tripular naves matamarcianos (sí, en el más puro sentido arcade de la situación) y todo para impedir que el grupo de 'Redemptionist' haga explotar la estación. Será pues como vivir un episodio de la serie de televisión (todo un éxito en los Estados Unidos), más aún, como pertenecer al staff de la serie, y actuar. Los fanáticos de Star Trek ya están esperando ansiosos el momento









Un par de explicaciones. La primera: las coordenadas que aparecen en la pantalla no estarán en la versión final del juego. Sucede que hemos trabajado con una 'beta' en la que se detallan los puntos de movimiento de los sprites. La segunda: que estamos ante una videoaventura muy complicada en la que tendremos que aguzar todos los sentidos para solventar cada fase.

## El Confidencial

*¡Pero mira que os gusta el petardeo! No hemos hecho más que abrir de nuevo la puerta de esta columna y ya estáis todos ahí plantados, esperando a que os pongamos al día sobre todo lo que ocurre en el patio trasero del sector. Pues nada, el cliente manda, así que ahí va vuestra ración mensual de carnaza:*

*• Lo primero que nos ha llegado este mes tiene que ver con* ***'Super Mario Kart'****, uno de los títulos más jugables que ha pasado por Super Nintendo. Después de que la versión para Ultra mostrara sus primeras armas durante el pasado Shoshinkai, ahora se habla de una* ***posible segunda parte para los 16 bits****. Yasuhiro Misogawa, del equipo de relaciones públicas de Nintendo, respondió* ***"¡Oh, es top secret!"*** *cuando diversos medios le preguntaron por él. Vosotros quedaos con la copla por si acaso, y recordad aquéllo de que cuando el río suena...*

*• Cambiando de tema, en los Estados Unidos se rumorea que* ***la sucursal de Enyx*** *(ya sabéis, la de los RPG) por aquellos lares* ***va a cerrar sus puertas en breve****. Se ve que a la compañía japonesa no le van muy bien las cosas, porque también se comenta que* ***va a dejar de programar en exclusiva para la Gran N****.*

*• Y entramos de lleno en el campo de Ultra 64, convertido ya en el mayor hervidero de rumores que se ha conocido desde hace mucho tiempo. En primer lugar, que sepáis que tras la presentación del hardware de su nueva máquina, Nintendo está en tratos con diversas 'third-parties' japonesas entre las que vienen sonando con insistencia los nombres de* ***Capcom*** *y de* ***Konami****. Sin embargo, la gran noticia viene ahora, porque es posible que algunos de los grandes nombres que* ***programan actualmente para Saturn y PlayStation estén viéndose tentados de adentrarse en territorio Ultra****.*

*• En cuanto a los juegos, puede que* ***'Shadows of Empire'*** *no sea el único título relacionado con* ***«La Guerra de las Galaxias»*** *que LucasArts tenga en mente para la consola de 64 bits. Nuestras antenas han captado un nombre,* ***'Jedi Knight 3-D Fighting Game'****, que correspondería a un juego de lucha con personajes como el joven Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker. Para poneros en situación, la ambientación estaría basada en los* ***tres primeros libros de la saga galáctica****, anteriores a la trilogía que se llevó al cine. Por cierto, el tal Anakin es el padre de Luke, también conocido por Darth Vader desde que se pasó al lado oscuro de la fuerza.*

*• Echamos el cierre con la curiosa situación que se ha dado al surgir algunas especulaciones que hablan sobre un posible* ***'Super Mario RPG 2'*** *para Ultra (¡y eso que la primera parte todavía no ha salido!). El caso es que tales rumores fueron difundidos nada menos que por el propio* ***presidente de Square-Soft****, aunque luego fueron inmediatamente* ***desmentidos por Nintendo****. Lo de la Gran N no nos extraña, dada su afición por llevar todos sus proyectos en el más absoluto secreto, pero el hecho de que el señor presidente de la compañía "rolera" se fuese de la lengua nos deja con la mosca detrás de la oreja.*

*Por Javier Abad*

**noticia** Regresa el 'gordo'

# 'KIRBY STAR' Y SUS SEIS JUEGOS NUEVOS

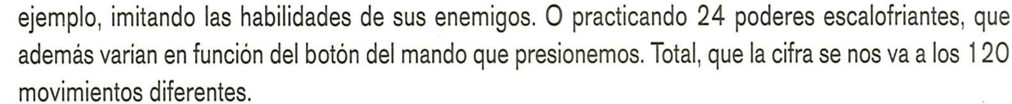
• El juego aparecerá durante la primavera en USA



Kirby vuelve al ojo del huracán de los mejores videojuegos: hace nada que acaba de ver la luz en Japón la penúltima de sus aventuras para Super Nintendo bajo el título de 'Kirby Star' (otras fuentes nos apuntan 'Kirby Super Deluxe').

En este nuevo cartucho, Kirby plantea seis juegos independientes y diferentes en la misma 'eprom', algo al estilo 'Mario All Stars' sólo que con el toque sabrosón de las plataformas de Kirby.

Al fantasmilla orondo se le puede ver, por ejemplo, imitando las habilidades de sus enemigos. O practicando 24 poderes escalofriantes, que además varían en función del botón del mando que presionemos. Total, que la cifra se nos va a los 120 movimientos diferentes.



El juego ha sido diseñado para uno o dos jugadores en actitud colaboradora, a lo Donkey, vamos. Y en él también podréis jugar con algunos de los personajes más populares en Japón, como GunMan.

Está previsto que aparezca en Estados Unidos durante esta primavera, y un pelín más tarde en Europa. Pero no preguntéis a Nintendo por el tema: os dirán que todavía no saben nada. Cautela.

**japón** ¿El sustituto de Tetris?

# 'PANEL DE PON', UN PUZZLE QUE MANDA EN SUPER FAMICOM

• Adicción por las nubes en este juego desarrollado por Nintendo







'Panel de Pon' (a.k.a. 'Paneru Gopon') es el nombre de un nuevo puzzle que, para no variar, acaba de aterrizar en Japón con la sempiterna etiqueta de "sucesor de Tetris". Éste, sin embargo, nos interesa también porque ha sido programado por la propia Nintendo y porque va acumulando adictos allá por donde pasa.

La mecánica de juego se basa en una serie de bloques cuadrados, con un dibujo geométrico en su interior que hay que agrupar tanto horizontal como verticalmente para que desaparezcan de la pantalla. Predomina el esquema 'Puyo-Puyo' o 'Dr.Mario', pero con la diferencia de que en este caso las fichas avanzan desde la base.

El toque de distinción lo ponen también unos gráficos dominados por los tonos pastel y unas protagonistas muy cursis, pero os aseguramos que hasta el más macho de los machos sucumbirá durante horas ante un modo dos jugadores insuperable.

Antes de nada, y para poner en antecedentes a los más despistados, hay que decir que **«Toy Story»** es el título de una **película de Disney** que, para más señas, es el primer largometraje de la historia realizado completamente a base de **imágenes por ordenador**. Aunque aún no se ha estrenado aquí, lo cierto es que el filme ya está rompiendo moldes en Estados Unidos, y de allí precisamente nos llegan las pinceladas de la **versión que la propia Disney ha programado para SNES**.

Si la **tecnología es la gran protagonista** de la película, también lo será en el juego, además, claro, de **Woody**, un vaquero de juguete que intenta defender su liderazgo ante sus compañeros frente a **Buzz** (un muñeco-astronauta que le han regalado a su dueño). Imágenes **renderizadas**, efectos 3-D, **volúmenes, brillos y texturas** darán vida tanto a personajes como a escenarios en un despliegue similar al visto en el maravilloso DKC. Así, las **plataformas** serán una vez más la vía de entrada de un cartucho que empujará a la Super al límite de su capacidad. Será en mayo, **de la mano de Nintendo**. Antes habrá tiempo de disfrutar de la película en nuestros cines.



# TOY STORY

## Basado en la película de Disney totalmente animada por ordenador



Sus **renderizaciones** os harán **preguntaros** si es realmente un juego de 16 BITS



# El Donald del 2000 lleva pistola y le da a la lucha ninja

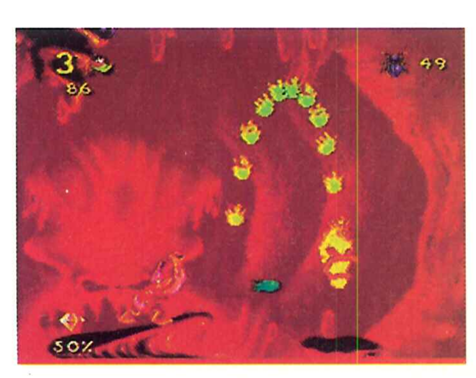
# Donald in Maui Mallard




**Mini Donald.** *Un misterioso hechizo convierte a Donald en una especie de pato en miniatura. Aun así, nuestro intrépido detective se las debe arreglar para salir adelante.*



¿Un juego para toda la familia? ¿Otra aventura acaramelada *made in* Disney? ¡¡No!! **Se acabó la imagen blanda y bonachona del pato Donald**. No más historias políticamente correctas, ahora nuestro protagonista es un **detective** acostumbrado a recorrerse los bajos fondos de la ciudad **en busca de carnaza**. Además lleva una pistola escondida bajo la camisa, por lo que pueda ocurrir. Pero pasad, pasad y descubrid al nuevo Donald que os propone **'Maui Mallard'**.




**La serpiente de fuego.** *Cada vez que la alcanzáis con vuestros disparos, pierde un eslabón de su cuerpo.*

**Veinticuatro megas**, ni uno más ni uno menos, es lo que ha necesitado Disney para crear una aventura con un argumento de esos que no te abandonan, que se va desarrollando en **ocho fases** y que narra las peripecias de este singular *patodetective* en pos de resolver **el caso del robo de un ídolo tropical**.

El juego no es una sucesión de niveles sin conexión entre sí, sino que **el hilo narrativo os lleva a distintos escenarios de una isla exótica**, lo que le otorga una variedad que se cuenta entre sus mejores virtudes. Otra virtud es su elevado nivel de dificultad, acentuado por la amplitud de la aventura y multiplicado por un sistema de **passwords** que os obliga a ganaros cada contraseña a pulso en unas fases de bonus de lo más *plataformero* y complicado de solucionar. Promete, ¿eh?

Pero existe otro caso a resolver en **'Maui Mallard'**, además del hurto antes mencionado. Nos referimos al de la **doble personalidad del protagonista**, que a partir de la segunda fase adquiere la habilidad de

# ¿Quién dijo temer la lava?



*El argumento de 'Maui Mallard' lleva a Donald a visitar distintas localizaciones de la isla en la que se desarrolla la acción. Así, podemos disfrutar de una notable variedad de escenarios tan vistosos como éste, que está ambientado en el interior del volcán.*

**eStá En acCióN**

- *Que no se repitan los gráficos.*
- *Que algunas situaciones sean tan originales.*

**Nuestro protagonista asume el papel de un detective acostumbrado a recorrer los bajos fondos de la ciudad en busca de carnaza. Y lleva pistola, por lo que pueda ocurrir.**



***Vive el riesgo.*** *En un par de niveles, Donald tiene que trasladar a algunos indígenas haciendo 'puenting' y esquivando los pinchos.*





***Yo contra el scroll.*** *Aquí debéis impulsaros con vuestra pistola para evitar que la corriente de agua os alcance.*

**nO eStá En acCióN**

- *Que el control no sea todo lo preciso que queremos, y que conseguir los passwords sea tan difícil.*

## El poder del ninja



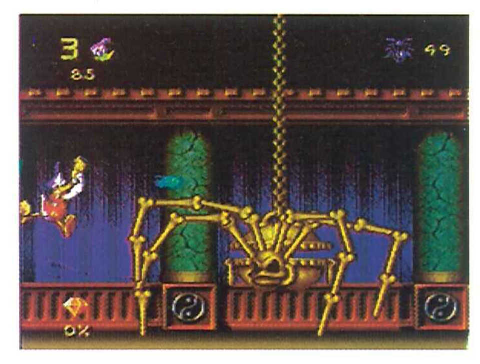
Los problemas de personalidad de Donald permiten al detective convertirse en ninja de pro a la menor oportunidad. Gracias a ello, vosotros controláis a un **personaje más versátil de lo habitual**, pues cambiando su *imagen* a vuestro antojo, lográis **ampliar la gama de movimientos y adaptaros a cualquier situación que surja**. Fijaos en estas imágenes y descubriréis todas las posibilidades de este pato.

# Donald *in* Maui Mallard



***Mis problemas con los indígenas.*** *Donald nunca imaginó que lo que iban a ser unas plácidas vacaciones en una isla tropical acabarían en situaciones tan difíciles como ésta.*





***Aracnofobia.*** *La primera fase transcurre en la 'Mojo Mansion', un viejo caserón colonial en el que habitan algunos insectos. Esta araña, sin ir más lejos, hace las veces de jefe final.*

## A partir de la segunda fase, Donald adquiere la habilidad de convertirse en ninja.

transformarse en **guerrero ninja** siguiendo vuestras órdenes. Semejante capacidad para cambiar de **yo** proporciona al personaje una versatilidad mayor de lo normal, pues el Donald detective tiene unos movimientos y unas habilidades de las que el Donald ninja carece, y viceversa. Total, que hace falta que estéis atentos para adoptar la personalidad que mejor se ajuste a cada nueva situación que se os plantee.

Y no todo se reduce a saltar plataformas y disparar, porque aunque la mayor parte de la aventura sigue ese esquema también hay un par de niveles en los que tenéis que hacer ***puenting*** (normalmente pagando con alguna vida por ello) y otros tantos en los que vuestra **velocidad de movimientos y** vuestros **reflejos** son fundamentales para impedir que os alcance el scroll en su avance. **No ayuda mucho** en este caso **el control**, porque además de que los saltos son bastante imprecisos, existe un movimiento, el que utiliza el palo del ninja a modo de liana, en el que es rara la ocasión que sale bien dos veces seguidas. No veáis lo mal que sienta saber que la lava de un volcán está subiendo y que no hay forma de que el personaje se enganche donde debe.

En fin, que entre estos sobresaltos y una línea gráfica muy pulida (el scroll es excelente en la mayoría de los niveles), transcurre **'Maui Mallard'**. No dejéis que el nombre de Disney os lleve a engaño, porque se trata de un juego bastante más complicado y *adulto* de lo que cabría esperar de su protagonista. Y es que los tiempos cambian y hasta el pato Donald tiene que partirse el pecho en sus nuevas aventuras.







***Atentos al cambio.*** *El nivel de la izquierda es uno de los que os obligan a cambiar constantemente de personalidad para poder avanzar.*

## Engordar *para* morir...

## ...*es el* duro destino *de* la rana

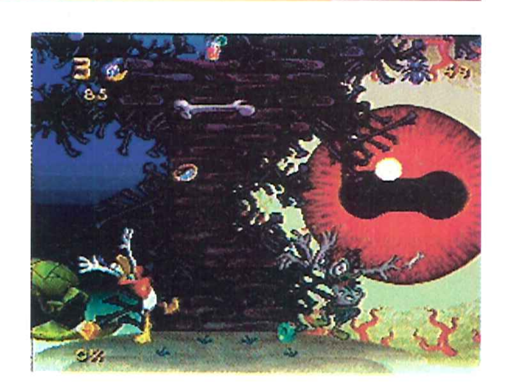
## Y al final del juego, llegó el **Día** del **Apocalipsis...**



*Nubarrones, rayos, truenos y un escenario apocalíptico sirven de escenario al enfrentamiento final del ninja Donald con el hechicero que robó el ídolo.*





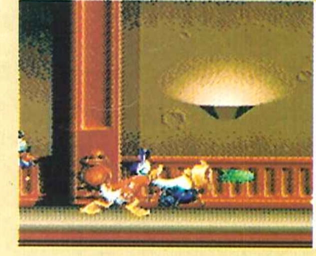


***Nación zombie.** Estos zombies se encuentran entre la multitud de enemigos que desfilan por la aventura.*

**No dejéis que el nombre de Disney os lleve a engaño. Estamos ante un juego bastante más complicado y 'adulto' de lo que su protagonista podría hacernos pensar.**

## Donald: armado y peligroso

Los detectives como Donald se las saben todas. Han sido tantos los casos en los que se han visto envueltos que a estas alturas de su carrera no se separan de **su vieja pistola**. La de nuestro protagonista, además, tiene **tres tipos distintos de disparo** que se pueden cambiar con los botones L y R.







### DISNEY-NINTENDO/Eurocom

**24 Megas - Cont.: Passwords**
**3 Vidas - 3 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Las plataformas quieren llevarse todo el protagonismo, pero se lo impiden algunos niveles poco comunes, como los del *puenting*.

**• Desarrollo:** 8 fases. Si queréis un password, tenéis que coger los items suficientes para entrar en un nivel de bonus que os da opción a ganarlos.

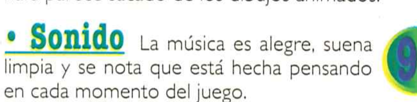
**• Tecnología:** Los juegos con personajes Disney suelen estar muy bien animados. Éste, además, destaca por el scroll de sus fondos.

**• Duración:** Es largo y difícil, y decir que las continuaciones son a base de passwords es decir una verdad a medias, porque no es nada fácil obtenerlos.

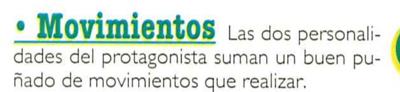
**• Gráficos** Escenarios y enemigos cambian constantemente. El sprite de Donald parece sacado de los dibujos animados.




**• Sonido** La música es alegre, suena limpia y se nota que está hecha pensando en cada momento del juego.




**• Movimientos** Las dos personalidades del protagonista suman un buen puñado de movimientos que realizar.




**• Jugabilidad** El control falla más de lo debido, pero ésta es una aventura de las que se juegan durante meses.





**• Entretenimiento** Cada fase es un nuevo mundo de gráficos y de jugabilidad. La repetición no tiene cabida.




**• Opinión** Por **Javier Abad**

Además de aportar una nueva imagen del siempre simpático Donald, este cartucho ofrece **una aventura de plataformas profunda, larga y muy variada**. Es de los que cuidan todos los detalles y denotan un laborioso trabajo de preparación.
Sólo así se explica la sucesión de escenarios y personajes distintos, la **originalidad** de algunas situaciones y el buen hacer gráfico y sonoro. Si ésta va a ser la línea de programación de Disney, ¡felicidades!

**• Recomendación**

Ojo con regalárselo al sobrinito, es más 'adulto' de lo que parece.




**•Alternativas**

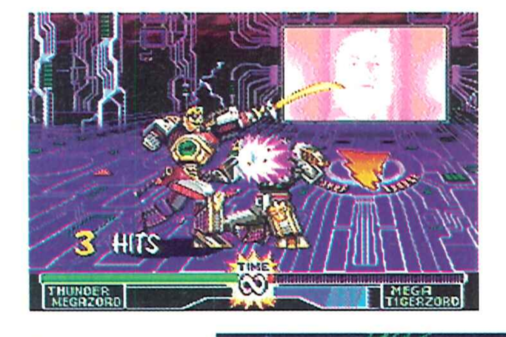
Otro 'marca Disney' como **'El Rey León'**. Cambiando el tercio, los dos **'Earthworm Jim'**.

# Los Rangers más bestias golpean la pantalla

# Power Rangers

## The Fighting Edition

*¿Más combos?* Aunque no tienen demasiada relevancia en la lucha, también es posible hacer algunos combos.




***Dando la cara.*** *Ninguno de los escenarios destaca precisamente por su dinamismo. En éste, al menos, aparece una enigmática cara al fondo.*

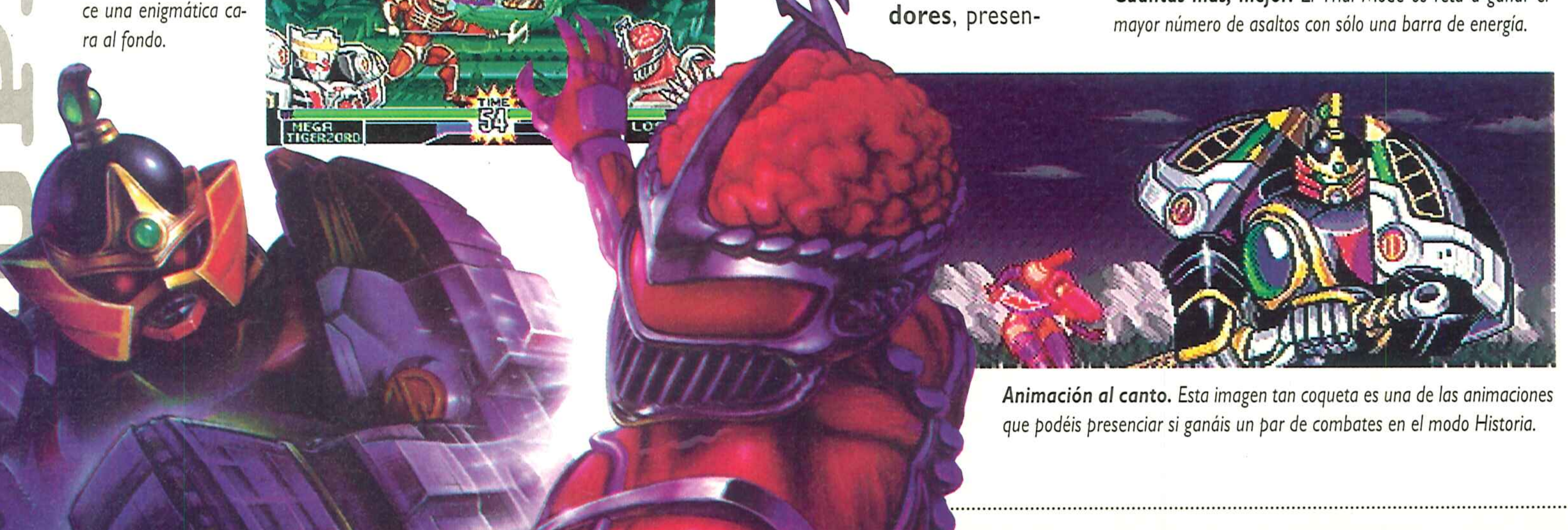
Bandai parece dispuesta a seguir diseñando juegos de los **Power Rangers** mientras continúe el éxito de la serie de la *tele*. Esta última entrega nos viene con una coletilla, **'The Fighting Edition'**, que quiere indicar su pertenencia al género de la **lucha uno contra uno**, con lo cual nuestros héroes de *plexiglás* **abandonan** la línea ***beat'em up*** que les había caracterizado hasta ahora.

Pero la ruptura no se acaba ahí porque sin ser una obra maestra, éste **es el mejor juego de los Power Rangers** que ha aparecido **hasta el momento** (algo que, siendo realistas, tampoco es ninguna proeza viendo la baja calidad de los anteriores). Concretando, que los sprites, sus **ocho luchadores**, presentan un **tamaño considerable** y, por cierto, unos nombres (Thunder Megazord, Mega Tigerzord, Ninja Megazord, etc.) capaces de hacer caer al profano en unos líos antológicos.

Puestos en acción, el **control** es **muy fiable** y los **golpes especiales**, pese a mantenerse dentro de la media, se ejecutan con **facilidad**. Además, en pantalla aparece una **segunda barra** que mide la fuerza del lucha-




***Cuantas más, mejor.*** *El Trial Mode os reta a ganar el mayor número de asaltos con sólo una barra de energía.*



***Animación al canto.*** *Esta imagen tan coqueta es una de las animaciones que podéis presenciar si ganáis un par de combates en el modo Historia.*

## Ivan Ooze, *un* jefe *sin* secretos

El enemigo final del juego es **Ivan Ooze**, pero lo cierto es que su peligrosidad no hace honor a esa condición de último adversario. **Basta con cubrirse cuando lanza sus bolas de energía y golpearle cuando deja de hacerlo para ganarle.** A lo mejor, vosotros le sacáis mejor partido jugando con él. Basta con que en la pantalla de selección de personaje del modo Versus (Fighting Mode), **presionéis X, Y, y Start a la vez.**










***Ganaréis sin problemas.*** *El nivel de dificultad de la 'Fighting Edition' es de lo más asequible para cualquiera que haya probado a darle a esto de la lucha alguna que otra vez.*




***Silver Horns ataca.*** *Esta llave, un ataque de tijera de Silver Horns, es uno de los golpes más espectaculares del juego. El único que no es de la misma opinión es el rival.*

**Los incondicionales de los Power Rangers están de enhorabuena. Aterriza el mejor cartucho de la serie.**




### eStá En acCióN

- *Que por fin Bandai diseñe un juego de los Power Rangers con una calidad mínimamente aceptable.*

### nO eStá En acCióN

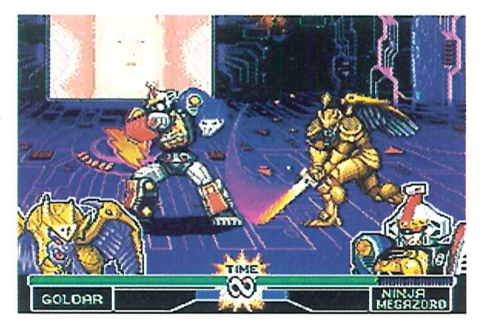
- *Que el nivel de dificultad sea tan bajo.*
- *Que no haya más escenarios.*



***Protagonistas indirectos.*** *Aunque nadie duda que los Power Rangers son los protagonistas del juego, ellos sólo aparecen en esta imagen de la 'intro'. Luego vienen los Zords.*



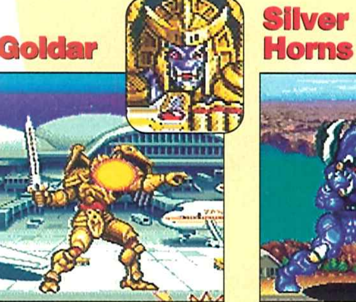

***El tercero cambia de estilo.*** *Los dos juegos anteriores de los Power Rangers eran 'beat'em up'. Ahora, Bandai ha cambiado de estilo y ha elegido la lucha uno contra uno.*



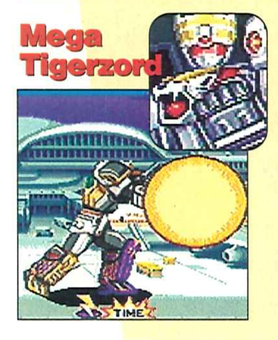

***Para los fieles.*** *Si sois seguidores de los Power Rangers, os sonarán la mayoría de los personajes que salen en el juego.*

## *El* ejército *de* hojalata

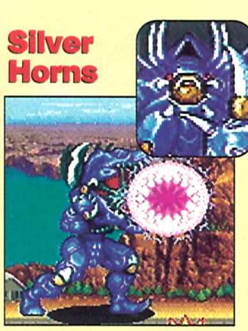
**Goldar**



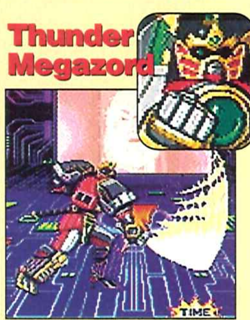
**Mega Tigerzord**



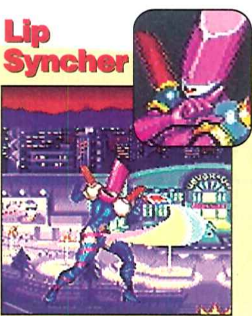

**Silver Horns**



**Thunder Megazord**



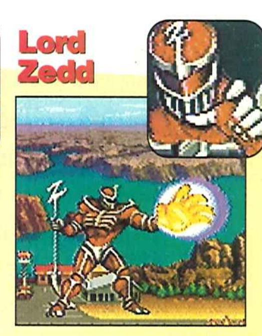

**Lip Syncher**



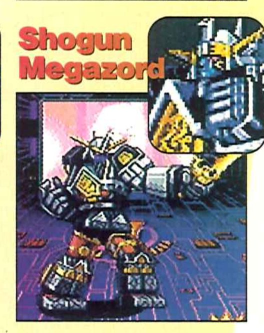
**Ninja Megazord**



**Lord Zedd**



**Shogun Megazord**



Hace falta entender bastante de ***rangerología*** para no hacerse un lío con los nombres de estos **ocho** muchachotes. Megazords, Thunderzords y demás se reparten el bacalao a la hora de participar en los combates.

# Power Rangers

The Fighting Edition

dor y que aumenta la potencia de sus golpes cuando está llena. La de arena, o sea lo negativo, la ponen unas **animaciones no demasiado suaves**, aunque cuenten con la excusa de que los personajes son enormes robots, y la evidente falta de movimiento de los escenarios, en los que **se echan de menos más planos de scroll**.

Los **modos de juego** son **tres**: Historia, Versus y Trial Mode, una competición en la que el objetivo es ganar el máximo número de asaltos posible con una sola barra de energía. Aquí es obligatorio tener en cuenta que el **nivel de dificultad es notablemente bajo**, lo que hace que un jugador experto no tenga problemas para acabarse el modo Historia en apenas un día. Baste comentaros que **Ivan Ooze**, el enemigo final, tiene tanto peligro como una colegiala recién salida de los Escolapios, para que os hagáis una idea.

Llegados a este punto del texto, os estaréis preguntando dónde está el atractivo de este juego ¿verdad? Pues en que es un producto dirigido a un público muy concreto (relativamente infantil y fuertemente adicto a la serie) que estará encantado de jugar con sus héroes (o con sus **Zords** exactamente, porque **los Power Rangers no intervienen en la acción**). Es obvio que no está en la elite de la lucha, pero también lo es que se va a vender como churros y que, al menos, es el más salvable de los tres que han aparecido hasta la fecha.

En todo caso, el tiempo y sobre todo vosotros seréis los que dictéis la sentencia final.




***Una buena presa.*** *Agarrar al contrario y lanzarlo bien lejos es una de las mejores maneras para disminuir su energía.*




***La llave mágica.*** *Los golpes especiales no son demasiado novedosos visualmente, pero cuentan con la enorme ventaja de que son muy fáciles de ejecutar.*




***Las caras, en pantalla.*** *Podéis prescindir de las caras de los contendientes que aparecen en pantalla. Basta ir a las opciones y elegir entre el sí quiero y el no me gusta.*

**Un control más que fiable y golpes especiales que se ejecutan con gran facilidad son dos de sus aspectos técnicos más destacables.**



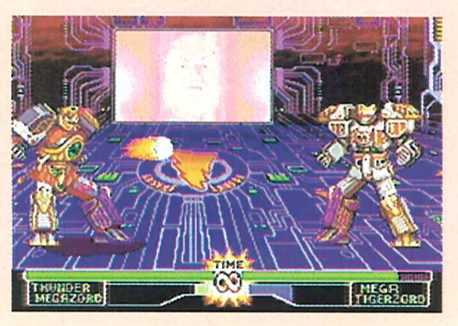

***Armados y peligrosos.*** *Thunder Megazord y Goldar son dos de los personajes que tienen el privilegio de llevar espada. No hace falta decir el buen uso que hacen de ella.*

## Barra libre de potencia

Cuando te estás jugando la vida a tortazos, como es el caso, **una segunda barra de energía** nunca viene mal. Y menos si te ofrece la posibilidad de **aumentar la potencia de tus golpes** cuando está llena.

Por si hay algún incrédulo suelto, ofrecemos estas dos imágenes, que os aseguramos que pertenecen exactamente al mismo golpe. Como veis, la **diferencia** de *poderío* entre una y otra es **notable**.












*La luchadora solitaria.* La escultural Lip Syncher es la única representante femenina de esta 'Fighting Edition'.

## Los **dos** del **modo Historia**

El modo Historia os propone asumir el papel de **dos de los personajes** del juego. Tendréis que elegir entre controlar al **Thunder Megazord** (ninja rojo) o al **Mega Tigerzord** (ninja blanco). Ambos hacen de buenos en el juego, pero eso no quita para que en el resto del plantel también haya algún que otro zord de tendencias amigas... aunque haya que cargárselo igualmente.

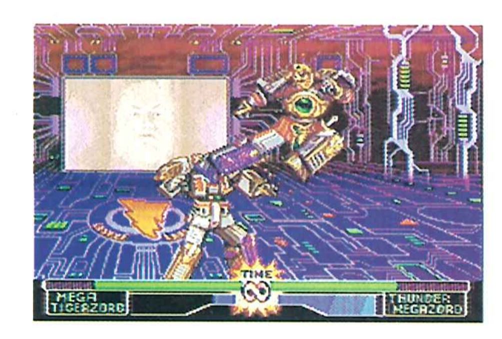








***¡Peligro en el aeropuerto!*** *Si alguna vez oís que vuestro vuelo se ha retrasado, quizá sea porque un par de enormes Zords se están dando de bofetadas en la pista.*







**Esta vez los protagonistas no son los Power Rangers, sino 8 Zords, que se retarán en apasionantes combates uno contra uno.**




*Elige tu poder.* Antes de entrar en los combates del modo Versus, cada jugador puede ajustar su nivel de poder.

## BANDAI/Bandai

**16 Megas - Cont.: Infinitas**
**1 Vida - 3 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Tras intentarlo con poca fortuna en el 'beat'em up', los Power Rangers optan por el fascinante mundo de la lucha uno contra uno.

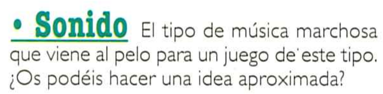
**• Desarrollo:** Modo Historia: contra todos e Ivan Ooze. Versus: contra la CPU u otro jugador. Trial: ganar asaltos con una barra de energía.

**• Tecnología:** La lucha abandona digitalizaciones y renderizaciones para volver a los gráficos de toda la vida. Coloridos sí, pero sin salirse de lo normal.

**• Duración:** Si sois unos expertos, le damos un día de vida como máximo. Eso os da una idea del nivel de dificultad imperante.

**• Gráficos** Ofrece sprites grandes frente a escenarios escasos y faltos de scroll. Como veis, un equilibrio difícil de digerir.



**• Sonido** El tipo de música marchosa que viene al pelo para un juego de este tipo. ¿Os podéis hacer una idea aproximada? **85**



**• Movimientos** Nada nuevo bajo el sol, ni en cuanto a golpes (sencillos) ni en cuanto a animaciones (escasas). **74**

**• Jugabilidad** El control es fiable, pero la dificultad es mínima para los tiempos que corren. Un lastre a tener en cuenta. **72**

**• Entretenimiento** Se les hará la boca agua a los fanáticos de la serie. Los demás lo encontrarán divertido.




**• Opinión** Por **Javier Abad**

Comparado con títulos de lucha como **'KI' o 'MK3'**, está claro que **este juego** se queda **muy por detrás**. Sin embargo, hay que situarle dentro del enorme éxito de la serie de TV y del bajísimo nivel de los anteriores cartuchos basados en ella.
Por eso, si queréis compraros un juego de los **PR** y no sois muy escrupulosos con el género, **elegid éste**. Es fácil y hasta un poco infantil, pero es el de mayor calidad de los que han aparecido hasta ahora.

**• Recomendación**

Coto reservado para los seguidores de la serie televisiva.




**• Alternativas**

Los dos **'Power Rangers' anteriores,** por los protagonistas. **'KI'** o **'MK3',** por el género.

# Acclaim causa sensación en Hollywood



***Detenerse es caer.*** *El recorrido por la ciudad es bastante peligroso. A cada paso surge un nuevo batallón de enemigos dispuesto a daros caña. La solución: pasar de ellos.*



***Los malos, al final.*** *El establo hace de puerta de salida de la ciudad. O eso deducimos por los dos esbirros que el pirata malo nos coloca al final.*



# CutThroat island

## «La Isla de las Cabezas Cortadas»

¿Qué fue primero: el videojuego o la película? ¿Quién ha *versioneado* a quién: Carolco a Acclaim o Acclaim a Carolco? El caso es que **el diseño del juego y el de la película** («La isla de las Cabezas Cortadas», en castellano) **han corrido paralelos y han visto la luz prácticamente al mismo tiempo**. Y es que Acclaim ha puesto mucho empeño. Tanto, que la verdad es que hacía tiempo que no ofertaba semejante calidad en un producto para la **Super** ('Revolution X' incluido).

Pero al César lo que es del César. La película fue primero. **Acclaim** ha hecho **una versión** de la *peli* **como en sus mejores tiempos**. Posiblemente no haya costado el dineral (¡me mareo!) que el filme, pero en pantalla ha quedado explosivo, la Super vibra, de verdad.

«La Isla de las Cabezas Cortadas» es una **película de piratas** con un argumento atractivo, un director estresado, una pareja de actores de moda y muchos barcos y batallas por medio. **El juego tiene todo eso, igual de bien contado y mejor estructurado**. Brillante.

Software Creations (cómo se nota su mano) ha fabricado un ***beat'em up*** ligero, fácil de llevar, en el que uno o dos espadachines (también simultáneamente) buscan unos pedazos de un mapa que les permitirá enriquecerse y comprarse mucho ron. **Morgan y Shaw**, chica pelirroja y chico moreno, manejan las **es-**

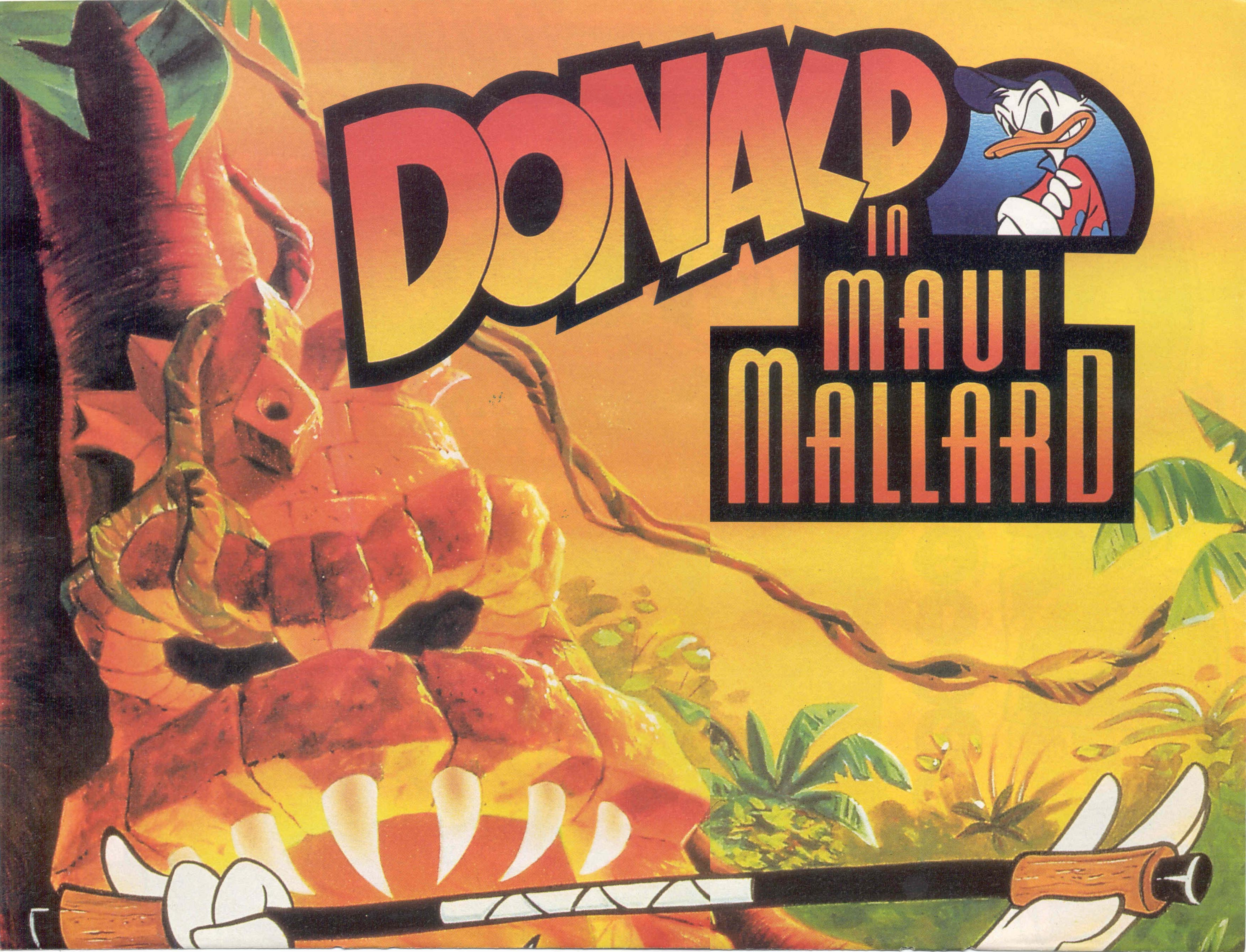
## La *jungla* en *armas*




Nintendo®
Acción


DRAG


ON BALL
ドラゴンボール
RP
Nintendo
Acción


DONALD in
MAUI
MALLARD





# La **ciudad** esconde **la vida**

En plena capital caribeña, de camino al puerto, **la acción se vuelve laberíntica**. Ante el pirata, se abre una encrucijada de calles, también bastantes puertas que dan a almacenes, viejas tabernas, y cómo no, el pelotón de enemigos acostumbrado, que para la ocasión aumenta en número y grado de pesadez.

Os mostramos algunas de las estancias que deberéis visitar antes de largaros al barco. En cada una hay, por lo menos, **4 piratas de pata palo o inmensamente gordos** dispuestos a que no os hagáis con la vida extra, pistola, botella o nuevas espadas que se esconden en su interior. **Vosotros, ni caso**. Eso sí, debéis cargaros al personal para salir de la habitación. Un consejo: **puerta que veáis, puerta por la que debéis entrar**. Así, hasta visitar todo el complejo.

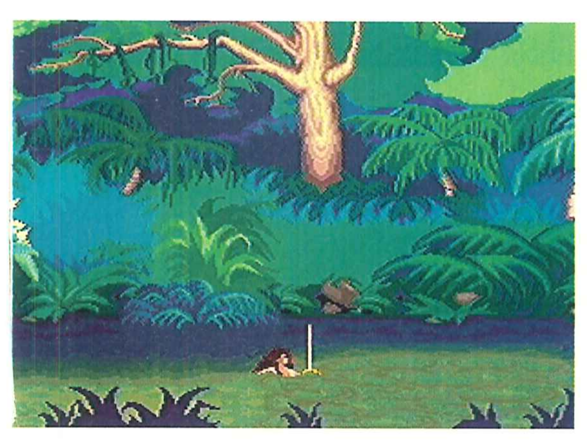




***Una diana móvil.*** *Sin caeros, tenéis que esquivar los cañonazos y saltar sobre las barras que cuelgan de la pared.*







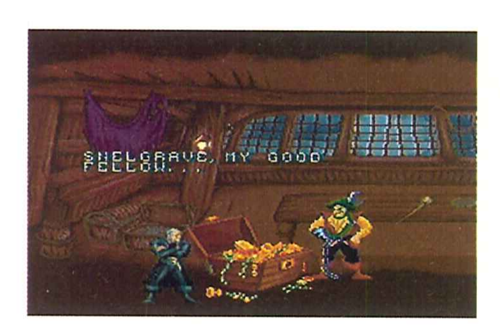
**El cartucho no tiene nada que envidiar a la película. Acción a tope, piratas, espadachines y un atractivo argumento harán vibrar a tu Super.**



***Shaw, en plan águila.*** *Para escapar del laberinto de la jungla, nada mejor que subirse al árbol más alto y desde allí otear el panorama. A veces es una salida.*

## eStá En acCióN

- *Por fin un videojuego que hace verdadero honor al film.*




***Os hartaréis de esta imagen.*** *El pirata malo que se lleva el tesoro. Cada vez que veáis esta pantalla es que os han eliminado, vuestras vidas se han agotado, adiós, caput...*

## nO eStá En acCióN

- *El grado de dificultad es exagerado. Y el control a veces no convence.*





# CutThroat island

«La Isla de las Cabezas Cortadas»



***Es un montaje.*** *Una fase para un enemigo. No hay más de lo que veis, y tan sólo hay que pegar cuatro espadazos.*

**padas** como nadie, pero si se les pone a **tiro** una botella, un arma o un buen **puñal** también se lucen. Incluso con los **puños** o el **hombro**.

Lo importante es que el **aluvión de enemigos**, a veces demasiado parecidos, no hagan añicos las **3 vidas** con las que parten.

El juego está dividido en **multitud de fases hiladas por un mapa del Caribe** que pone en situación y además explica qué va a suceder en cada episodio. Todo empieza en la cárcel, con **Morgan** rescatando a **Shaw**, luego va al puerto, después a otra isla, a unas cuevas, a la guarida del malo. La espada suele decidir, pero no faltan saltos, escaladas y otras **situaciones de habilidad y persistencia**, como la de la vagoneta o la pelea sobre la carroza.

Los *stages* son bastante cortitos en general, pero destaca un **nivel de dificultad exagerado**: pocas vidas, no hay continuaciones y los passwords (al menos en la versión que comentamos) brillan por su ausencia. Así, avanzar entre corsarios es casi imposible y pueden pasar meses hasta que acabes el juego.

Pensando en esto, Software Creations ha diseñado un ***staff*** **gráfico demoledor**. Los sprites son grandes y limpios. Los decorados están, pero no molestan pues se han difuminado los fondos un pelín para que no estorben, pero cumplan con creces. **Respecto a movimientos y animaciones, de lo mejor que ha pasado por aquí**. Variados, bien conseguidos, suaves, ágiles y con respuesta. Y al ir pasando de nivel, se nos obsequia con algunos originales **trucos de espadachines**.





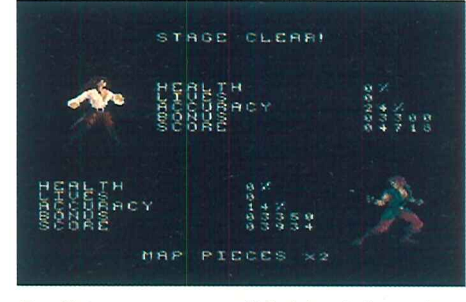


## Siempre han pesado más dos espadas que un puñal

La aventura se hace mucho más asequible si Shaw, el esclavo culto, y Morgan, la pirata pelirroja, **unen sus espadas**. Lógico. Lo que pasa es que aquí la unidad no sólo hace la fuerza, sino que además es determinante para que no acaben con nosotros a las primeras de cambio.

Ellos actúan simultáneamente, claro, y hasta en la fase de la vagoneta, dónde parece que sólo lo juega uno, ambos piratas deben colaborar para cambiar de plano el armatoste. La jugabilidad se eleva enteros en este modo. Se **duplica**, como el número de enemigos que salen a nuestro paso. Lástima que no sea lo mismo con los items. Pocos y en muy contadas ocasiones.

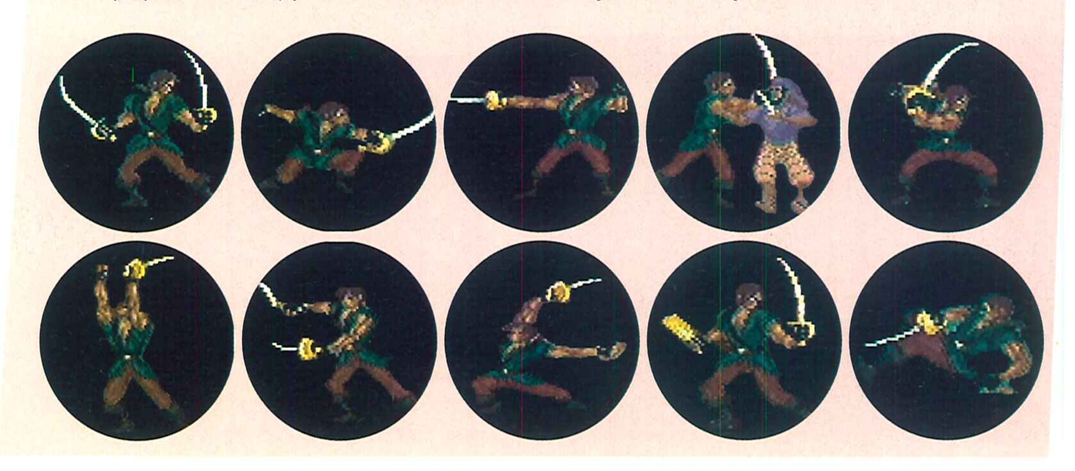
**Morgan, una peligrosa pelirroja, y Shaw, un esclavo de lo más culto, se enfrentan a un aluvión de enemigos en pleno mar del Caribe.**




***Estadística y unos puntos.*** *Al final de cada fase analizaremos los resultados. Mejor, cambiaremos la vida que nos quede por unos suculentos puntos.*

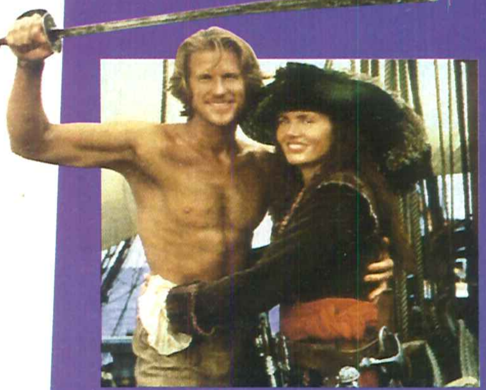
## Impresiona la animación

Acclaim ha cuidado especialmente la **animación (suave y fluida)** de los piratas. Junto a la limpieza de movimientos, la compañía americana ha hecho especial hincapié en la **variedad** (abajo tenéis una pequeña muestra) y en la **facilidad a la hora de ponerlos en práctica**.





# 80 millones de dólares y muchos más sueños



Al recibo de estas líneas, «La Isla de las Cabezas Cortadas» puede ser un tremendo éxito o haberse pegado un batacazo de aúpa. Ni **Renny Harlin** (el director, conocido por «La Jungla de Cristal 2» y «Máximo Riesgo»), ni **Geena-*Morgan* Davis** (su esposa), ni **Mathew-*Shaw* Modine** (sustituto de Michael Douglas) saben cómo funcionará finalmente este sueño en el que **Mario Kassar** y **Carolco**, los productores, han invertido 80 millones de dólares.

La historia se sitúa en el **Caribe**, en pleno **siglo XVII**. Morgan Adams, hija de un pirata, cuenta con Shaw, un pícaro esclavo, para encontrar un tesoro perdido en algún punto del mar. Para dar con él, Morgan debe hacerse con los tres pedazos de un mapa que también persigue el sanguinario **Dwag Thing**, interpretado por **Frank Langella**.





## A la vuelta de cada esquina, hay un jefe final

Los 4 primeros jefes *escollo* se reparten los **6 *stages* iniciales**. Para salir de la cárcel, debéis cargaros al **guardián del mosquetón**. En la ciudad, tras la puerta de algo que parece un establo, el malvado **Dwag Brown** tiene preparados a **dos de sus súbditos** más peligrosos. El cuarto, que repite presencia, se guarda un *stage* para él solo. Tranquilos, es mucho **menos temible** que las dos joyas que nos han impedido el salto desde la ciudad. El resto, que los hay, descúbranlos ustedes.



**Gráficos, animaciones y movimientos son de lo mejor que hemos visto por aquí. Además, su alto nivel de dificultad le hace aun más interesante.**



***La clave es el film.*** *El juego consigue ponerlos en la piel de los protagonistas, y hasta disfrutar con sus espadazos.*

## ACCLAIM/Software Creations

**24 Megas - Continuaciones: 0**
**3 Vidas - Niv. de Dificultad: 0**

**• Tipo de Juego:** 'Beat´em up' con una pizca de saltos y otra de habilidad. A ver, ¿cómo suelen dirimir los piratas sus disputas? Pues a espadazos, claro.

**• Desarrollo:** Muchas fases en juego, normalmente bastante cortas. En seguida hay laberintos, pero son muy facilitos. Ojo, la espada siempre en ristre.

**• Tecnología:** La potencia gráfica es extraordinaria. Enhorabuena compartida para el grafista y los instrumentos y medios que se hayan utilizado.

**• Duración:** Tienes tiempo hasta que la película salga en vídeo, o la echen en el Plus o quizá en Antena 3. Tienes todo el tiempo del mundo, vamos.

**• Gráficos** Sólo echamos en falta algo más de variedad en los sprites enemigos. El resto es para quitarse el sombrero.

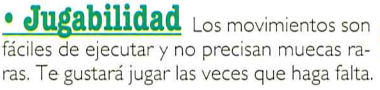





**• Sonido** De apocalipsis y epopeya. Con muchos cañones por banda, y canales también. Otra cosa es si pega con la acción. **88**



**• Movimientos** Perfecto el juego de espadas y muy buenos saltos y escaladas. Además, como nos van 'soplando' golpes... **91**



**• Jugabilidad** Los movimientos son fáciles de ejecutar y no precisan muecas raras. Te gustará jugar las veces que haga falta.




**• Entretenimiento** Esto es un infierno. 3 vidas, sin continuaciones ni passwords. Pronto perdemos 2, ¿voy al principio?




**• Opinión** Por **Juan Carlos García**

No sentirás desgaste mental hasta que lo hayas jugado al menos unas 200 veces. **Software Creations lo ha bordado**. Aunque no tuviera una película detrás, este título seguiría teniendo el mismo tirón, bárbaro, y la misma dificultad: para santos Job.
Se me ocurre que podríamos **rebautizar el juego** y llamarlo algo así como **'Misión imposible'** o **'Murieron con las botas puestas'**, dos títulos muy buenos que hacen honor a lo que se juega.

**• Recomendación**

Para 'pacientes' y gente que compra un cartucho cada 6 meses.




**• Alternativas**

Valen los cartuchos de **'MegaMan'**, **'Batman Forever'** y **'Waterworld'**, por lo de los piratas.

# La música es el arma, pero ésta no es su guerra






# Revolution-X

## Music is the weapon

Los componentes del grupo **Aerosmith** han sido **raptados** por una alianza corrupta cuyo fin es aniquilar a la juventud. ¿La obra de un loco peligroso? ¿El sueño de unos padres atormentados por el tocadiscos de su hijo? Pues no, todo esto es producto de la imaginación de una tal **señorita Helga** y del empeño de Acclaim por convertir **la recreativa de Williams en juego de Super**.

Los ingredientes que le daban sabor a la genial máquina eran los disparos de una espectacular ametralladora y la atronadora música del grupo americano. ¿Qué ha sido de ellos? Bueno, es obvio que **los disparos se mantienen**, porque si no estaríamos hablando de un juego distinto, pero se ha perdido una magnífica oportunidad de darle vida al olvidado **Scope**. Así de paso nos habrían evitado la insulsa sensación que produce el mover el punto de mira desde el mando direccional. **La música ha salido bastante mejor parada**, pues aunque no llega a la calidad de la recreativa, al menos nos permite reconocer las canciones de **Aerosmith**.

El resto del juego se inscribe dentro de los constantes y hasta ahora infructuosos intentos (salvando 'MK3') de Acclaim por dar con la fórmula mágica de las **digitalizaciones**. Las lógicas limitaciones de la conversión les obligan a conformarse con digitalizar a un máximo de siete u ocho enemigos distintos (alguno ridículamente disfrazado de Power Ranger) que se repiten hasta la saciedad. **Imaginaos lo apasionante que resulta eliminar constantemente al mismo personaje**, un energúmeno clonado que, además, puebla de tal modo la pantalla que en ocasiones resulta imposible evitar que te alcance.

**Los efectos de los zooms están bastante mejor conseguidos**, pero esto no evita que la pretendida acción *rockera* de **'Revolution X'** se quede finalmente en *una balada del quiero y no puedo.*

***Enemigos clonados.*** *Esta imagen refleja perfectamente uno de los 'pecados' del juego: la repetición de enemigos.*



***¡Caray con Helga!*** *Esa chica tan mona que veis fotografiada en la página anterior se transforma en este horripilante monstruo que se mueve con modo 7 al final del juego.*



***Apunta y muévete.*** *Estos iconos que aparecen en pantalla de vez en cuando, y que mostramos aquí, os permiten elegir el camino a seguir dentro de algunas fases.*




***Rockeros digitalizados.*** *Todos los componentes de Aerosmith hacen sus pinitos digitalizados durante la partida. Os hablan desde el panel de mandos del coche del grupo.*




## eStá En acCióN

*• La marcha que le pone al asunto la música de Aerosmith, con estribillo digitalizado incluido.*



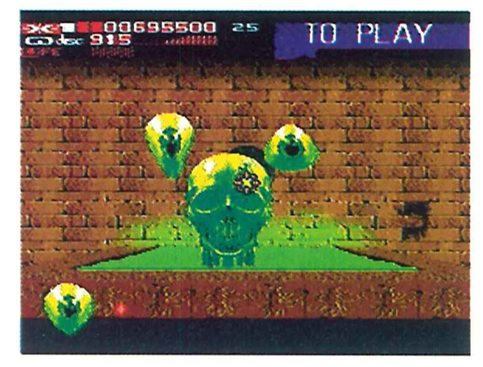

***¡Cómo está el bus!*** *En este nivel, tenéis que disparar sin descanso al autobús hasta conseguir dejarlo para el desguace.*

**Han apostado fuerte por las técnicas de digitalización más avanzadas, pero se han olvidado de potenciar algo básico, la jugabilidad.**

## El gancho es el Rock

Por encima de otras cosas, **'Revolution X'** tiene su gancho en el protagonismo de Aerosmith. Sus *elegantes* miembros se convierten en **rehenes**, aparecen **digitalizados**, hacen sonar sus canciones y, en definitiva, no se cansan de chupar cámara durante toda la partida.






***El ataque del moco verde.*** *Esta calavera es el enemigo final de una de las fases. Para acabar con ella, tenéis que acertarla y cuidar que no os alcancen sus proyectiles.*

## nO eStá En acCióN

*• Tener que disparar una vez tras otra al mismo enemigo-tipo y que, a veces, sea imposible evitar que nos alcancen.*

## Acclaim/Rage Software

**16 Megas - Continuaciones: 0**
**25 Vidas - 3 Niv. de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** De los de visión subjetiva y un punto de mira que sirve para disparar a todo bicho viviente que desfile por la pantalla.

**• Desarrollo:** 6 fases a 1 ó 2 jugadores. Al pasar las 2 primeras, se puede elegir el orden de las 3 siguientes. La última es en Wembley y contra Helga.

**• Tecnología:** Pocos juegos pueden presentar este repertorio: digitalizaciones de imagen y de voz, zooms y hasta abuso del modo 7 en la batalla final.

**• Duración:** En nuestra primera partida, llegamos a la última fase (bueno, en el modo fácil). Son pocos niveles, y algunos demasiado cortos.

**• Gráficos** Mucha técnica para un resultado tan escaso. En definitiva, demasiada repetición y poca variedad.




**• Sonido** Lo mejor del juego, sin duda, es oír alguna canción de Aerosmith con estribillo 'voceado' y todo. ¿Os las sabéis? **87**

**• Movimientos** Mover el punto de mira, disparar balas o CD's y elegir camino en algunas ocasiones es todo lo que ofrece. **72**

**• Jugabilidad** Éste era un juego para el Scope. Jugar con el mando no consigue enganchar igual, y apuntar es más difícil. **60**

**• Entretenimiento** Mejora en las partidas a dos jugadores, pero aun así resulta monótono y demasiado corto. **64**

**• Opinión** Por **Javier Abad**

**'Revolution X'** es otro ejemplo de que **la técnica cuenta, pero no lo es todo en esto del videojuego**. Por muchas digitalizaciones y mucho modo 7 que pongan en el escaparate, si el género no es jugable y divertido nos vamos a otra tienda más modesta, pero más entretenida al fin y al cabo.
La próxima vez que Acclaim quiera hacer un juego de **disparos**, haría mejor en programarlo pensando en el **Scope**. Y es que la cosa cambia.

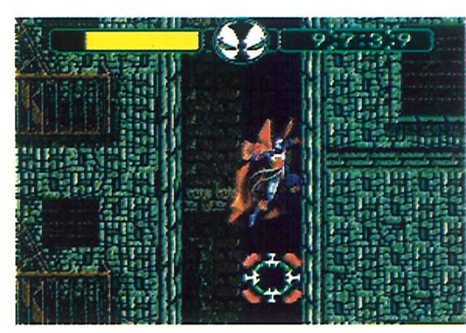
**• Recomendación**

Para fans de Aerosmith y gente que lo haya jugado en la recreativa.




**•Alternativas**

Nos tenemos que ir un poco lejos: **'Wild Guns'** y apurando **'Terminator 2. The Arcade Game'**.



***Sube y no pares.*** *El scroll lateral da paso en un par de niveles a frenéticas escaladas como ésta, en la que Spawn debe evitar que el punto de mira se detenga en él y le disparen.*



***Un barrido que da mucho juego.*** *Este barrido con patada, tan simple en apariencia, le sirve a nuestro súper héroe para cargarse a la mayor parte de los enemigos del juego.*



***¿Quién sabe dónde?*** *En esta imagen en plan cómic (una de las muchas que aparecen), Spawn pregunta por unos niños desaparecidos que son la clave de la aventura.*

# Las licencias pasan, el juego permanece

Seguro que alguna vez habéis jugado a un videojuego y os ha dado la impresión de que ya lo habíais visto antes. Pues ésa es la sensación que uno tiene después de estar un rato frente a **'Spawn'**. Sin ir más lejos, hace apenas un mes que comentábamos **'Separation Anxiety'**, un título que es **pariente cercanísimo de éste**. No es casualidad que ambos sean de **Acclaim**, una compañía que se está ganando a pulso el título de **devoradora de licencias**, porque las quiere todas y porque hace lo mismo con casi todas las que pilla.

**'Spawn'** puede ser un magnífico ejemplo de lo que os decimos, un ***beat´em up*** clásico con **desplazamiento lateral**, **muchos enemigos** apareciendo por ambos lados de la pantalla, **animaciones** en plan **cómic** entre fase y fase, y un **súper enemigo final** al que enfrentarse **al término de cada una** (esta vez se llaman Malebolgia, Redeemer o Violator, pero podrían llamarse Two Faces o el Dr. Octopus sin que se notase la diferencia). La novedad viene por una serie de **golpes especiales** que puede realizar el *prota,* y por la presencia de algunos niveles de **escalada** que aprovechan su capacidad para impulsarse en las paredes.

Sin embargo, los golpes salen una vez de cada diez intentos y además **apenas son necesarios** (un simple barrido con las piernas sirve para cargarse a la mayoría de los enemigos). En cuanto a las escaladas, son la excusa perfecta para pegarse de cabezazos contra la pared dada la **ínfima calidad del control**. Lo único elogiable del juego es el aspecto del sprite del propio Spawn, y un escenario de las **Tierras Oscuras** en el que el scroll del **cielo rojizo** crea un efecto **precioso**. Por lo demás, ésta es la enésima ocasión en la que un personaje de cómic hace un viaje fallido a la Super. Seguro que si alguno viviese, se olvidaría de sus archi-rivales y la emprendería a golpes con sus programadores.

# Spawn

## nO eStá En acCióN

• *Que nos ofrezcan el cielo con los golpes y luego resulte que con una simple patada nos basta para vencer.*



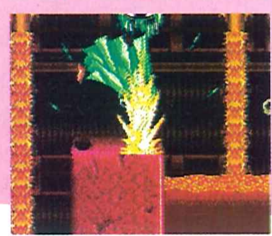






## *te harás un* súper héroe






Los programadores han dotado a **Spawn** de una serie de golpes especiales que salen realizando una combinación similar a las de cualquier juego de lucha. Un buen detalle si no fuera por dos razones: la primera, que **cuesta** tanto **hacerlos** que es casi inútil intentarlo en plena lucha y la segunda, que se puede **avanzar** perfectamente **sin necesidad de usarlos**. A decir verdad, nosotros sólo le hemos encontrado utilidad a uno que os **recarga la barra de energía.**





*¡Qué rojo era mi cielo! Pues sí, rojo y con tantos planos de scroll que podemos prometer y prometemos que este escenario es de lo más bonito que aparece en el juego.*




## Un *ídolo en los* EEUU



**Spawn** lleva dos años siendo **el cómic más vendido** en los EEUU. Cuenta la historia de **Al Simmons**, un espía al que el malvado **Malebolgia** le otorgó poderes y le sumió en una eterna paradoja: cuando se le agoten, **el alma de Spawn** será suya. Ahora, el héroe debe elegir entre gastarlos, luchando contra el mal o conservarlos y permitir que el caos se extienda...

## eStá En acCióN

• *Que al menos hayan intentado ofrecernos un súper héroe con todos sus poderes a nuestra disposición.*

**Acclaim insiste con la fórmula de súper héroe protagonista y estilo 'beat'em up' que ya mostró en juegos como 'Separation Anxiety'.**

## ACCLAIM/Acclaim

**16 Megas - Cont.: Passwords**
**Vidas: Infin. Niv. de Dificultad: 0**

**• Tipo de Juego:** De Acclaim y de súper héroes, o sea un 'beat'em up' clásico, con avance lateral y toneladas de enemigos por metro cuadrado.

**• Desarrollo:** Son cuatro fases, aunque la última (las Tierras Oscuras) es más larga que un día sin Super. Al final, cara a cara con el odiado Malebolgia.

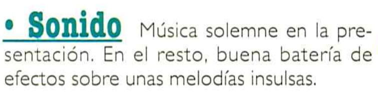
**• Tecnología:** No hay nada capaz de sorprendernos. Ni gráficos espectaculares ni sonido apabullante. Todo dentro de las constantes normales.

**• Duración:** Hay momentos y algunos enemigos difíciles de cogerles el truco, pero el tono general es muy fácil. Y tenemos vidas infinitas y passwords.

**• Gráficos** Escenarios generalmente oscuros y muy planos. Sin embargo, el sprite de Spawn tiene buena pinta.




**• Sonido** Música solemne en la presentación. En el resto, buena batería de efectos sobre unas melodías insulsas.




**• Movimientos** Variedad, desde luego, no les falta. Lo que ocurre es que su utilidad es más bien poca. Extraño, ¿no?




**• Jugabilidad** Los golpes especiales no salen casi nunca. Además se puede llegar lejísimos con un simple barrido.




**• Entretenimiento** Está más visto que el tebeo. Repetitivo, desesperante a veces y con adicción nula.

57

**• Opinión** Por **Tatover**

Acclaim continúa devorando licencias. A fuerza de repetirse ellos, vamos a terminar siendo repetitivos nosotros, pero no dejaremos de denunciarlo. **Estamos hartos** de que nos vendan el mismo juego con personajes distintos: **un 'beat'em up' simplón y sin gancho alguno** en el que la originalidad es nula, las situaciones más que previsibles y la diversión brilla por su ausencia. Una pena, porque esta gente consigue buenos títulos y los desaprovecha.

**• Recomendación**

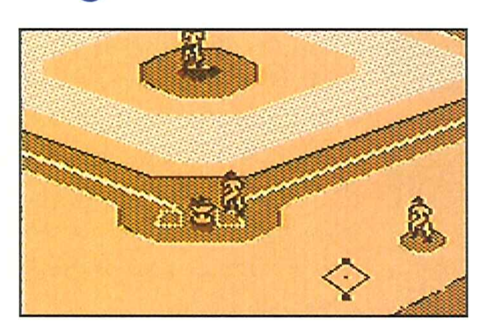
Tienes que ser un devoto total de Spawn para comprarte el cartucho.




**•Alternativas**

Acclaim nos lo pone fácil: **'Maximum Carnage'**, **'Separation Anxiety'**, **'Batman Forever'**...

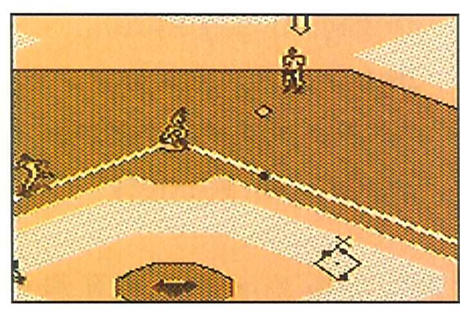
# Frank Thomas Big Hurt Baseball

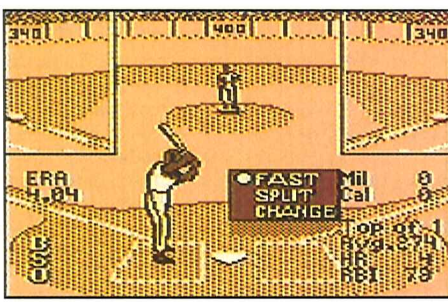


**Game Boy**
Acclaim/Real Time
Megas: 2 Vidas: -
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 2

La mayor virtud de la versión portátil del juego de béisbol de Acclaim es mantener las cualidades del cartucho para Super Nintendo, algo que no todos los títulos consiguen.

Así, **el aspecto gráfico es casi inmejorable** y las animaciones siguen estando tan cuidadas como en su hermano mayor. Los modos de juego varían muy poco y aunque el control ofrece menos posibilidades, esto puede ser una ventaja por aquello de resultar más fácil para los que no dominéis este deporte. En definitiva, que los *beisboleros* no podéis dejar pasar este cartucho tan realista como jugable.



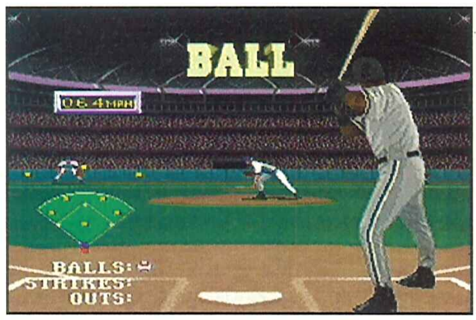


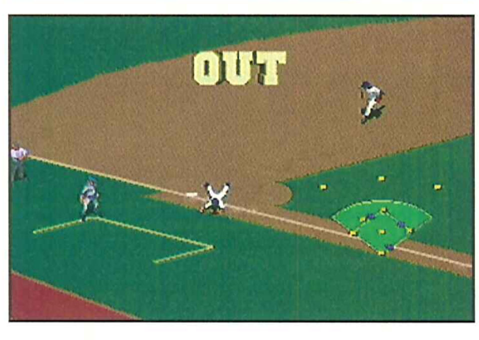

88

Realismo al 100%, gran calidad gráfica y control más limitado que en la Super, pero más fácil de dominar, hacen de este cartucho una buena ocasión para iniciarse en el béisbol.

# Frank Thomas Big Hurt Baseball

**Super Nintendo**
Acclaim/Real Time
Megas: 24 Vidas: -
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 2



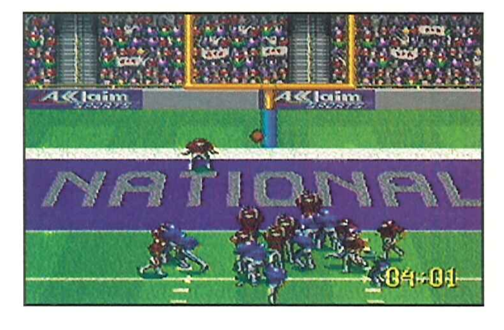

Aunque el béisbol no es un deporte muy popular en nuestro país, este juego constituye una buena oportunidad para que los que queráis acercaros a él desde vuestra consola disfrutéis con el mayor realismo posible del espectáculo de la Liga profesional americana.

Las digitalizaciones de los jugadores y las excelentes animaciones logradas con su **Motion Capture Technology** son lo más destacado a primera vista. Además es suficiente un poco de práctica para acostumbrarse a **un control que ofrece casi tantas posibilidades como los partidos verdaderos**. Los modos de juego incluyen partidos amistosos, temporadas completas, *playoffs* y hasta dos curiosidades: una competición de *homeruns* y la entrada en momentos cruciales de diferentes partidos.



Lástima que Acclaim dé el do de pecho de sus técnicas de digitalización con un cartucho de béisbol. Seguimos esperando que haga lo mismo con un tema más popular en España.

# NFL Quarterback Club ´96




Los aficionados al fútbol americano ya cuentan con un buen motivo para comprarse una Super (si es que aún no la tienen). Se llama 'NFL Quarterback Club 96', es el segundo capítulo de una serie que Acclaim parece dispuesta a seguir año tras año y...lamentablemente es un juego **muy difícil de entender para los que no estén al día sobre el deporte yanqui**.

Leer el manual de instrucciones supone comprender la complejidad del control (asegura que se pueden hacer **800 jugadas** distintas), que se ve acentuada por una terminología sólo para entendidos. Si lo sois, el cartucho os gustará por su **realismo gráfico**, por sus 8 modos de juego, que van desde la temporada completa con los 30 equipos de la NFL hasta una simulación que os permite participar en momentos clave de la historia de este deporte, y por la posibilidad de que participen hasta 5 jugadores simultáneos.




**Super Nintendo**
Acclaim/Iguana Entertainment
Megas: 24 Vidas: -
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 3



Un buen juego reservado casi en exclusiva para los aficionados al fútbol americano. Si no lo sois, creemos que su complejidad os hará abandonar en la segunda partida.

¿Que queréis iniciaros en los dos **deportes reyes** en los USA? ¿**Echabais de menos** a los Power? ¿Os va el **surrealismo**? Pues venga, empezad a leer estas dos páginas de propina. De nada.

**y además... y además...** y además... **y además...** y además...

# Power Rangers: The Movie

Game Boy
Bandai/Bandai
Megas: 2 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 2



La calidad de los juegos de los Power Rangers sigue siendo inversamente proporcional al éxito que cosecha la serie de TV en nuestro país. Esta nueva entrega de sus aventuras insiste con ese **estilo *beat´em up*** adaptado al **argumento de la película** que luce la versión de 16 bits, con la que comparte también, desgraciadamente, tanto su **bajo nivel gráfico** como su **mínima jugabilidad**.





***Sin novedades.*** *La conversión a portátil de la peli de los Rangers está en la misma línea de las creaciones Super Nintendo. Mediocre, aunque luego se conviertan en best-sellers.*



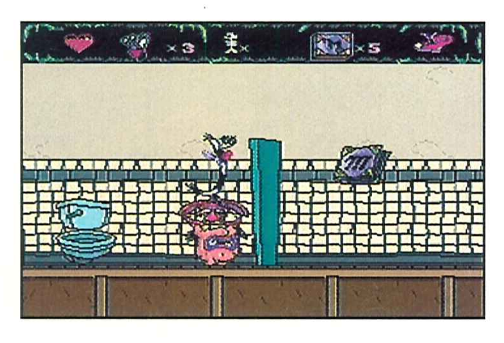
La acción está dividida en **seis fases** (se puede elegir el orden de las cinco primeras) y admite la posibilidad de jugar con cualquiera de los seis Power Rangers, pero aparte de reconocer lo bien que sabe aprovecharse del tirón de sus protagonistas, no hay nada que merezca ser destacado de un cartucho tan **mediocre**.



Los Power Rangers mantienen una línea regular dentro de la mediocridad. Esta nueva entrega tiene un nivel gráfico bajísimo, su mecánica es muy simple y su jugabilidad casi nula.

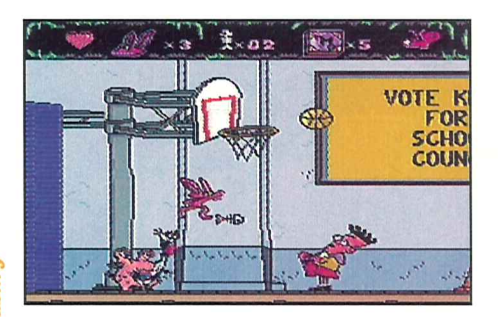
**y además... y además...** y además...





# Aaahh!!! Real Monsters

Super Nintendo
Viacom/New Media
Megas: 16 Vidas: 6
Continuaciones: 2
Niveles de Dificultad: 2




**Icki**, **Oblina** y **Krumm** son los nombres de los tres monstruos protagonistas de este cartucho basado en una **serie de dibujos** de la cadena Nickelodeon que se emite aquí con el nombre de **«Mi profe es un monstruo»**.

Lo más destacable del juego es que los tres personajes poseen una habilidad distinta, lo que os obliga a alternar el control de cada uno de la misma forma en que se hacía en el magnífico 'Lost Vikings' de Interplay. Sin embargo, en esta ocasión el aspecto estratégico no es tan determinante, y las partidas son una mezcla de **plataformas y acción**. En los gráficos, por último, impera ese estilo con el sello Nickelodeon que ya vimos en 'Beavis & Butt-Head' y que, si bien se mantiene fiel a la serie, resulta algo tosco al ser trasladado al videojuego.



***Alternando los poderes.*** *Para divertirte con este juego, tendrás que dominar los poderes de cada monstruo.*



Un planteamiento original y bastante largo (hay más de 20 niveles) que sucumbe ante la escasa variedad y la progresiva falta de alicientes con los que cuenta la partida.

**y además... y además... y además...** y además... **y además...** y además... **y además y además... y**

# El Pulso

## Cuatro títulos entre los cinco mejores en la lista de Snes. Nintendo no da opción.

**Diríamos que los tres títulos clave en la última historia de Nintendo (Donkey 2, Mario World 2 y Killer Instinct) van a continuar liderando El Pulso en Super Nintendo durante muchos más meses. Fue rey Killer Instinct, lo es ahora Mario y nos jugamos un par de consolas a que lo será en el futuro el pequeño Diddy embarcado en su mona aventura. Sin duda la mejor racha de la gran N.**



## Super Nintendo

| Pos. | Título | Compañía • Género | Anterior |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario World 2 | Nintendo • Plataformas | 2 |
| 2 | Killer Instinct | Nintendo • Lucha | 1 |
| 3 | Donkey Kong Country 2 | Nintendo • Plataformas | = |
| 4 | Mortal Kombat 3 | Acclaim • Lucha | 5 |
| 5 | Tintín en el Tíbet | Infogrames • Aventura | 6 |
| 6 | Earthworm Jim 2 | Virgin • Plataformas | 4 |
| 7 | Maui Mallard | Disney • Plataformas | N |
| 8 | Doom | Ocean • Arcade | 7 |
| 9 | MicroMachines 2 | Ocean • Carreras | 8 |
| 10 | CutThroat Island | Acclaim • Beat´em up | N |
| 11 | I.S Soccer DeLuxe | Konami • Fútbol | 9 |
| 12 | FIFA´96 | E.A. • Fútbol | 10 |
| 13 | Pinocchio | Nintendo • Arcade | 15 |
| 14 | Zoop | Viacom • Puzzle | 11 |
| 15 | MechWarrior 3050 | Activision • Arcade | 12 |
| 16 | MegaMan X2 | Capcom • Acción/Plataformas | 13 |
| 17 | NFL Quarterback Club | Acclaim • Fútbol americano | N |
| 18 | Batman Forever | Acclaim • Beat´em up | 16 |
| 19 | Frank Thomas Big Hurt Baseball | Acclaim • Béisbol | N |
| 20 | Power Rangers. The Fighting Edition | Bandai • Lucha | N |

## El Subidón

Quizá es que nos va la marcha y con tanto lío Gil-Lopera, Sanz-Valdano y Cruyff-Núñez no podemos dejar de pensar en el fútbol ni cuando jugamos a la portátil. Será por eso que **'FIFA´96'** cada vez nos gusta más y sube en la lista de **GB**. Lo que ha hecho THQ con el juego de EA es una lección de achique de espacios, y no las que nos brindan los 'peloteros' de verdad. Además, dando espectáculo y manteniendo todas las claves que han hecho de este magnífico simulador **el favorito** de la afición.

## La Promesa

La gran promesa de este mes nos la ha hecho Nintendo España en las páginas de nuestro Dossier, con la traducción al castellano de **'Secret of Evermore'**. Fijaos qué apuesta: promete volver a poner de moda el rol (si es que ha dejado de estarlo), promete hacerlo trayendo un juego de Squaresoft, nada menos, promete que nos enteraremos de todo lo que ocurra en la aventura y, para colmo, promete que sólo tendremos que esperar hasta **abril** para poder conectarlo en nuestra **Super**. Es una verdadera gozada que lo haya hecho, porque además **la Gran N siempre cumple su palabra**.

## La Entrada + Fuerte

Ha tenido que transcurrir toda una vida dedicada a hacer el pato para que al final saliese a relucir la verdadera vocación del entrañable **Donald**. Siempre tuvo claro que él lo que quería era ser detective y soñaba con que sus aventuras se jugasen algún día en la Super. Al fin lo ha conseguido, y el tiempo ha venido a darle la razón, porque **'Maui Mallard'** acaba de llegar y ya se ha colado en el séptimo puesto. Habrá algún botarate que diga que es pura casualidad, pero nosotros preferimos achacarlo al fino olfato del **investigador privado más divertido del momento**. ¿Razones? Elemental, se llama Donald, Pato Donald para más señas.

## Game Boy

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong Land | Nintendo • Plataformas | = |
| 2 | MicroMachines 2 | Ocean • Carreras | 3 |
| 3 | Street Fighter II | Capcom • Lucha | 2 |
| 4 | Return Of The Jedi | THQ • Arcade/Plataformas | N |
| 5 | Killer Instinct | Nintendo • Lucha | 4 |
| 6 | Zoop | Viacom • Puzzle | 5 |
| 7 | FIFA´96 | THQ • Fútbol | 9 |
| 8 | MegaMan IV | Capcom • Arcade | 7 |
| 9 | Frank Thomas Baseball | Acclaim • Béisbol | N |
| 10 | World Heroes 2 Jet | Takara • Lucha | 6 |

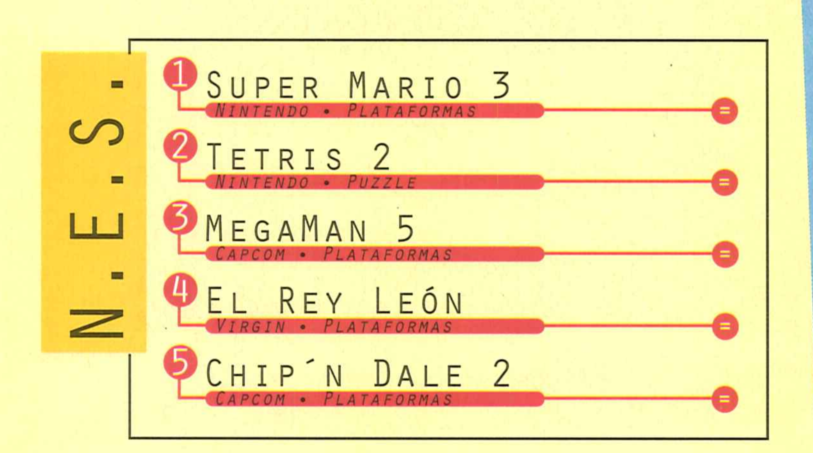
## El + Buscado

Pocas veces un juego se acerca a este apartado de una forma tan justificada como este último **'Dragon Ball Z'**, mezcla de rol y aventura, que tanto pega en las Super Famicom niponas. Tras mucho llorar, logramos traerlo aquí para poder mostrároslo y convertirlo en el cartucho más buscado del mes. Y es que como ya son muchos meses junto a vosotros, nos apostamos lo que sea a que **miles de lectores habrán suspirado** por él cuando hayan visto las imágenes que ofrecemos.

## El Rey Del Número 1

Fuegos artificiales, serpentinas y confeti para la llegada de **'Super Mario World 2'** (o 'Yoshi's Island', como prefiráis) al cielo de la lista de **SNES**. No ha sido una decisión caprichosa la que nos ha llevado a colocarlo arriba. El bueno de Mario y su ejército de Yoshies se lo han ganado por aclamación popular. Las cosas que nos contáis en vuestras cartas y los temas de vuestros dibujos (al margen de alguna que otra filtración sobre cifras de venta) indican que el fontanero italiano sigue siendo **el personaje más querido**. Él es el rey, y su último juego debe estar en un lugar acorde con su fama.

## N.E.S.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario 3 | Nintendo • Plataformas | = |
| 2 | Tetris 2 | Nintendo • Puzzle | = |
| 3 | MegaMan 5 | Capcom • Plataformas | = |
| 4 | El Rey León | Virgin • Plataformas | = |
| 5 | Chip´n Dale 2 | Capcom • Plataformas | = |

## El Mediocre

**'Spawn'** venía presumiendo de ser el cómic de más éxito actualmente en los Estados Unidos y hasta 'fardaba' de capa, pero a veces las apariencias engañan. Todavía no sabemos si es que en Acclaim no se han enterado de que el personal ya no se deja llevar por los nombres, o ha sido que sus programadores tuvieron el día tonto. De otra forma, no nos explicamos la **falta de gancho** de un juego que además nos devuelve el doloroso recuerdo de otras 'joyas' recientes con súper héroes de por medio. ¡Aficionados al **cómic** del mundo entero, uníos y reclamad un cartucho que os haga justicia! En fin que ya va siendo hora, porque sois legiones y os lo merecéis.

# ZONA ZERO

## EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

**Laura Pérez Seguer (Zaragoza)**

¡Pero qué pasa en el mundo de Mario! ¿Ha estallado la revolución o qué? Ah!, ¿no será que Baby Mario también quiere un **mochilón** como el de Laura?





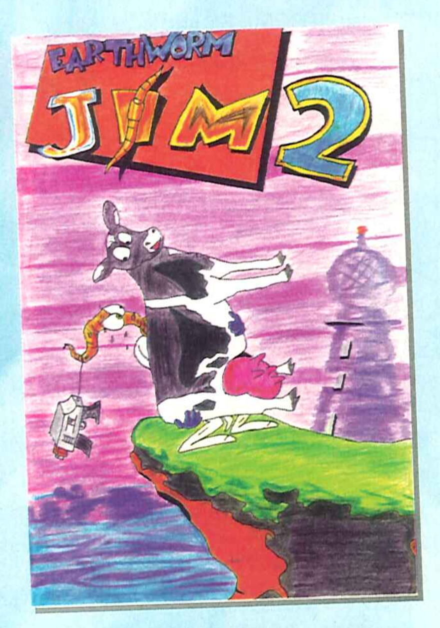




Oscar Arnaiz Parrondo (Madrid)

Eduardo Paniagua Nuin (Navarra)

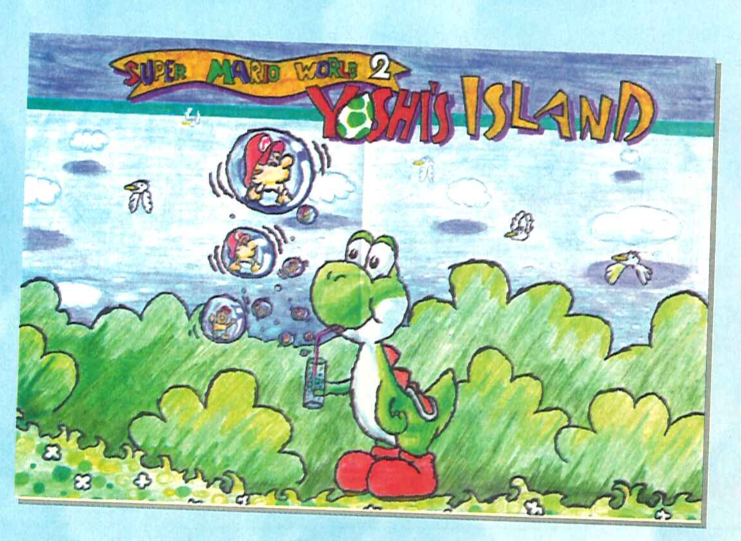





Daniel Barcelona Ruiz (Murcia)

Pedro Peña Gómez (Barcelona)




Fernando Lapuente Ochagavía (Gerona)





**Vaya, vaya. Lo que vais a presumir de reloj delante de los amiguetes. Y nada, tan sólo con enviarnos un dibujo gracioso, simpático, original... Claro que aparecer en estas páginas tampoco es moco de pavo, ¿verdad?**

Escribid a:
HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

# A veces llegan Cartas ...

## De familia

*Yapei Alonso Reyes (Tenerife)*

Hola Big N:

Hola Big, querido primo¿.¿No te acuerdas de mi?.Hombre...esto maquina... perdon robot,soy,yo tu primo Godofredo.Pipiñaut-Piiiii,perdona es que la emocion.¿Dame el-robot-perdon el reloj .Pii-Pii-Pii (tengo los circuitos inundados por el reencuentro) Ah y como me voy de viaje envíale el reloj de Mario a la direccion que te daré.El me lo guardara muy bien.Y pensar que no te veo desde la fabrica de robots.

Brrrrrr-piu-iciolololo!Horror!mis ~~bateria~~ bateria no puedo hablar mas, mis baterias se gastan"ENERGIA AUXILIAR"ya sabes el reloj de Mariooouuuu: Piiiiii-Piiiii-Piiii-Piiiiuuuuu.

## De 'dinosaurios'

*Alberto Alvarez Pérez (Madrid)*

## De 'leyentes'

*Rubén Martín Ruisoto (Peñacastillo, Santander)*

2-12-95

Hola Hobby Press:

Soy un leyente de Nintendo Acción. Me llamo Rubén. Escribo porque deseo que publiquéis mi dibujo de Mortal Kombat. Espero que haya suerte y me lo publiquéis. ¡Sólo o todos. Adiós.

Rubén

## Para darnos coba

*Daniel Arguedas (Barcelona)*

¡Hola! Queridos, adorados y alabados amigos de NINTENDO ACCION, bueno menos coba que al fin y al cabo...

Bueno dejémonos de tonterías, "ara, anem per feina" decía que ahora voy a exponer un super truco:

*Joan Víctor Sotonellas (Premiá de Mar, Barcelona)*

"SUPER BOMBERMAN"

Aquí os digo algunos trucos del juego: "Super Bomberman I".

PASSWORDS de SUPER BOMBERMAN de Super Bomberman.

## ¿De qué juego?

## Anti-censura

KILLER INSTINC Y MORTAL KOMBAT 3 POR SU CONTENIDO EN SANGRE Y VIOLENCIA, PROHIBIDOS EN ALEMANIA.

MIERDA PARA LA CENSURA ¡VIVA LA SANGRE!

¡QUEREMOS MODO GORE! ¡QUEREMOS MODO GORE!

MODO GORE MODO GORE MODO GORE MODO GORE ...

OCTAVIO NAVARRO SÁNCHEZ ALL RIGHTS RESERVED

P.D. ¡A QUE ESTO NO LO CENSURAIS!¡PIJA!

*Octavio Navarro Sánchez (Collado-Villalba, Madrid)*

## Gore

- Hola, espero que os guste mi dibujo, aunque es un poco sangriento, a mí me encanta porque me he esforzado mucho.

Espero que lo saquéis pronto, muy pronto.

- Pues nada, gracias por su atención.

D. Tormo

*Diego Tormo Gómez (Alhama de Murcia)*

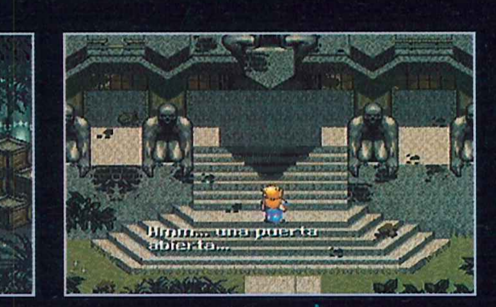
# Secret of

## Nintendo lanzará esta traducido al castellano



# Evermore

primavera el segundo juego de Rol
que llegará a nuestro país.







"La idea que yace tras 'Evermore' era crear un juego aquí, en los Estados Unidos, con los objetivos y la profundidad de las producciones clásicas de Square. Pero no queríamos correr el riesgo de perder con una traducción desafortunada, así que optamos por un argumento más americano, con toques de humor pop incluidos, para la historia". **Alan Weiss**, productor de Square Soft USA.

## de Square Soft,
## ecto castellano

## Los personajes, sobre el papel



**A** juzgar por las primeras reacciones del público norteamericano ante la llegada de **'Secret of Evermore'**, no hay duda: **Nintendo** ha acertado a la hora de elegir el segundo juego de Rol que llegará traducido a este país. En las oficinas de **Square USA en Seattle (Estados Unidos)**, están además encantados con la idea. Más aun sabiendo que el juego también se ha traducido al **alemán** y al **francés**.

**Nintendo España ha elegido con acierto. 'Secret of Evermore' es un excelente RPG.**

Todo un récord para ser el primero, el estreno de un equipo formado no hace mucho bajo la losa de uno de los nombres fundamentales en la historia de los juegos de Rol para SNES: Square. Eso pesa.

Pero los americanos han puesto su **granito de arena yanqui a la hora de diseñar el juego**. A decir verdad, han ido sobre seguro, pero jugando en todo momento con rasgos propios de su cultura. **'Secret of Evermore'** tiene una base clarísima en **'Secret of Mana'** (el título, el sistema de menús, hasta las primeras escenas de la presentación) pero un hilo fresco, jugoso y bastante atractivo. Dice **Alan Weiss**, una de las cabezas de Square USA, que "nos basamos en 'Mana', pero también en otros juegos de Rol. Nos gustó mucho el sistema de menús en forma de anillo, porque entendemos que es el más eficaz, pero también aportamos nuestro toque, como el sistema de magias, lo que nosotros llamamos **alquimia**".

Ir tras 'Mana' asegura éxito, haberle dado al planteamiento ese giro brutal en cuestión de historia y toques narrativos garantiza arrasar en ventas. Fue **George Sinfield**, el tipo que entrevistamos por su papel como productor del juego, el que planteó la historia de otra forma: "Sinfield nos recomendó hacer algo más americano, **que girará en torno al cine**. No hay nada como Hollywood", comenta Weiss. Y así se hizo.

Hay en el juego una sucesión de **chistes**, títulos de películas de serie B (casi todas inexistentes) y hasta *morphings* en nuestro amigo el perro que denotan ese regustillo por el toque yanqui. Otra cosa es que os haga reír, pero lo importante es

El menú en forma de anillos es característico de 'Secret of Mana'. Pero Square USA también ha puesto su granito de arena: inventan la alquimia.

**El diseño del juego comenzó en 1993. Tres años de intenso trabajo, y lo tendréis en español.**

que se abandona el dramatismo de otros títulos de Square.

También en otros puntos, como los gráficos o la música, se han querido desligar de Square Japón. El *look* de los personajes tira más a *cartoon* que cualquier otro juego de la compañía. Y se nota el trabajo realizado en estaciones **Silicon Graphics**, tanto en los caracteres como en los decorados. Aunque en el fondo, la tradición sigue presente.

Las melodías son súper originales. La música es obra de **Jeremy Soul**, quien simplemente tuvo que enviar una cinta para conseguir el puesto. "Nos fascinó la mezcla entre Danny Elfman y John Williams", asegura Weiss.

Pronto, en **abril**, 'Secret of Evermore' en castellano será una realidad. Sólo nos falta decir que la traducción se puso en manos de profesionales (expertos en videojuegos) para que no se perdiera un ápice de la idea original.

## El 'feeling' americano del videojuego

*El mundo de fantasía de Evermore no es más que un invento de un grupo de **científicos chiflados** que quisieron **construir un universo a su medida**. Sucedió en los **años 50**, en un lugar llamado Podunk, en una mansión lóbrega. El experimento pareció ir bien al principio. El Doctor Sidney Ruffleberg y su equipo trasladaron sus moléculas a otra dimensión en la que todo debería ser perfecto.*

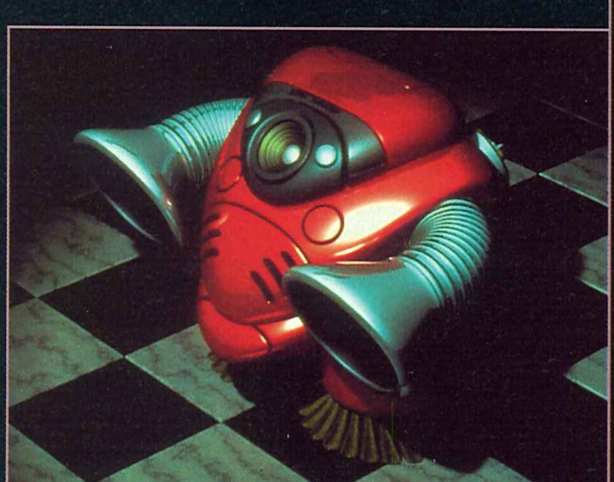
*En los 80*, *la **'tele'** en color y el **cine de serie B. Un muchacho y su perro** se encuentran accidentalmente con la mega máquina que derritió los cuerpos de los científicos. Bastaron un par de pasos torpes para que aterrizaran en el mundo de Evermore y se dieran cuenta de que no todo había salido bien. De hecho nada era como los científicos se habían imaginado. **Una terrible fuerza negativa** estaba arruinando el lugar, conmocionando a sus habitantes, destrozándolo todo. Ahora el chaval y su perro no sólo deben volver a casa, sino también rescatar a los científicos y a todos los amigos que se van encontrando por el camino.*

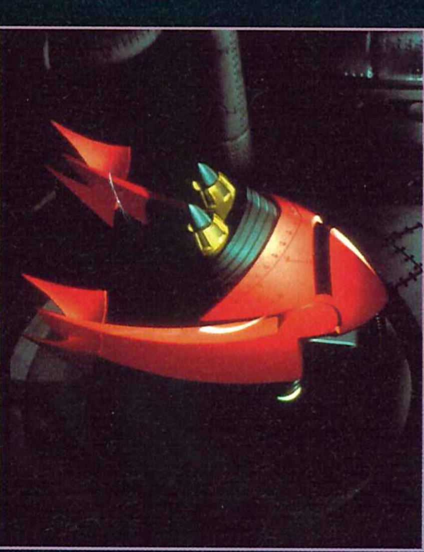
*Así es más o menos el argumento de 'Secret of Evermore'. Lejos de la fantasía épica de 'Final Fantasy', y de los sudores del 'Mana'. Todo es más fresco y cuenta con un sentido del humor a veces absurdo, pero siempre atinado.*




'SoE' hace constantes referencias a títulos de películas de serie B, la mayoría inventadas. De hecho, la aventura comienza en un cine y atraviesa momentos... terroríficos.









Estas imágenes están sacadas de una estación Silicon Graphics. Gran parte de los gráficos que aparecen en el juego, y hasta los decorados, fueron diseñados por el equipo de artistas de Square sobre estos fantásticos equipos. El resultado final es sorprendente.

# Cómo se fabrica, cuidadosamente, un éxito

**Éstos son los números que tienen que llamarte la atención en 'Secret of Evermore'**

**En el juego:** *__20__ localizaciones distintas • __4__ enemigos principales y __45__ secundarios • Más de __1.000__ peleas • __20__ enemigos de fin de fase • __24__ ingredientes de alquimia para crear __34__ fórmulas mágicas • __18__ poderes especiales • __30__ objetos diferentes • __200__ personajes distintos con los que dialogar.*

**Y en todo lo que le rodea:** *La traducción del juego comenzó en* **agosto del 95** *y se dio por zanjada en* **enero del 96**. *La operación se desarrolló en las oficinas de Nintendo Europa, donde Nintendo España envió a un traductor especializado en videojuegos. Las últimas correcciones tuvieron lugar en las oficinas de Nintendo en España.*

*El juego será editado bajo el mismo formato que ya estrenó 'Illusion of Time': caja grande, llamativa, más un manual de* **72** *páginas que contiene* **388** *pantallas del juego y más de* **17.000** *palabras.*

*En total, el fichero de texto del juego ofrece:* **644.000** *bytes de texto en pantalla •* **42.446** *palabras •* **580.000** *caracteres •* **10.354** *líneas •* **235** *páginas, en formato A4, con letra 'Courier' en cuerpo 10.*



*La traducción del juego se realizó en las oficinas de Nintendo Europa, en Alemania.*


*Viajaréis en esta nave, sobre modo 7, a las distintas zonas de Evermore.*



*El sentido del humor, casi grotesco, es una constante a lo largo del juego.*



*Dialogando con otros personajes obtendrás claves para ganarte el juego.*

# La prensa internacional escribe esto sobre 'Secret of Evermore'

SUPER PLAY (Inglaterra):
"La sombra de 'Secret of Mana' planea sobre cada rincón de 'Secret of Evermore'." (...) "Terminamos dando la bienvenida a 'SoE' al mundo inglés de los RPG."
Puntuación total: 81%. Nota más alta: Sonido, 86%

NINTENDO MAGAZINE SYSTEM (Inglaterra):
"Es muy bonito, entretenido y extremadamente bien diseñado." (...) "Es un sólido RPG."
Puntuación total: 81%. Nota más alta: Duración, 95%

ELECTRONIC GAMING MONTHLY (Estados Unidos):
"Si estás buscando un buen RPG, deberías colocarlo el primero en tu lista." (...) "La mejor música que encontraréis en un cartucho y una historia fresca y divertida." (...) "Square Soft ha vuelto a conseguirlo."
Puntuación total: 8.5

GAMEPRO (Estados Unidos):
"Gráficamente os recordará a 'Secret of Mana', por su colorido y fuerza plástica." (...) "Debería encantar a todos los fans de Square Soft."
Puntuación total: 4.0

# Entrevista con George Sinfield, de Square Soft INC



## El productor de 'Secret of Evermore' nos cuenta todo sobre el próximo bombazo de Nintendo

**Nintendo Acción:** ¿Cuánto tiempo tardasteis en programar el juego?
**George Sinfield:** El proceso completo nos llevó dos años más o menos. Planificación y programación empezaron en el otoño de 1993. Comenzamos a desarrollar la historia, los personajes y el trabajo de diseño en el otoño del 94. Y completamos el juego en el otoño del 95.

**NA:** ¿Cuánta gente estuvo implicada en el proyecto?
**GS:** Empezamos con un equipo de tres personas y lo terminamos 24.

**NA:** ¿Participó algún miembro del equipo de Square en Japón?
**GS:** No. Este juego fue creado con independencia de los equipos de diseño y programación de Japón. No obstante, nos echaron una mano desde allí y nos libraron de la responsabilidad que significa trabajar bajo ese nombre.




**NA:** ¿Cuánta gente incluye el equipo de Square en EE.UU.?
**GS:** El líder de nuestro equipo de desarrollo es Doug Smith. El grupo consta de otras 23 personas entre programadores, artistas...

**NA:** ¿Cuándo se creó el equipo?
**GS:** Empezó a tomar forma en 1993, bajo los designios de Doug Smith y Rich Silveira, el presidente de Square Inc. en USA. Pero el sello americano de Square Soft fue establecido a finales de los 80.

**NA:** ¿Es éste vuestro primer RPG?
**GS:** Sí, 'Secret of Evermore' es el primer juego creado por la oficina de 'este lado'.

### Sinfield: "Queríamos construir un buen RPG sobre la reputación de 'Secret of Mana' ".

**NA:** Diferencias entre 'SoE' y 'Secret of Mana' o 'Romancing Saga'.
**GS:** 'Secret of Evermore' se diferencia de 'Secret of Mana' fundamentalmente en la historia y los objetivos. 'Evermore' fue desarrollado como una pieza de fantasía y ciencia ficción con bastante influencia de la cultura occidental, mientras que 'Mana' cuenta con un argumento mucho más tradicional. Las sagas 'Final Fantasy' y 'Romancing Saga' son mucho más dramáticas, épicas.

**NA:** ¿Por qué decís que 'Evermore' tiene una mentalidad occidental?
**GS:** Pienso que por los elementos de humor, la naturaleza de la historia (ciencia ficción) y los personajes: un chico y su perro.

**NA:** ¿Qué os inspiró a la hora de desarrollar el juego?
**GS:** Nos inspiró fundamentalmente el éxito de otros juegos de Square. El humor también es importante, contribuye a aumentar la jugabilidad.

**NA:** ¿Habéis utilizado alguna tecnología especial en la programación?
**GS:** Nuestros programadores desarrollaron potentes herramientas que permitieron a los diseñadores trabajar más eficaz y rápidamente. Ellos también crearon un lenguaje de programación que permitió tener más control sobre el programa.

**NA:** ¿Cómo han ido las ventas del juego en USA?
**GS:** Muy bien. 'Evermore' ha estado entre los diez mejores en las listas de ventas y popularidad desde que lo lanzamos.

**NA:** ¿Cuánto se ha tardado en traducir el juego?
**GS:** Realizamos el bloque principal de la traducción a castellano, alemán y francés durante dos intensas semanas en agosto. Luego 'testeamos' las diferentes versiones y las perfeccionamos en un par de meses.

**NA:** ¿Con qué dificultades os habéis encontrado en la traducción?
**GS:** Todo el proceso fue como la seda. Los principales problemas los encontramos en las diferencias culturales con el tema del humor. Un chiste que hace gracia en Seattle puede no funcionar igual en Frankfurt o en Madrid. Pero nuestros traductores trabajaron duro para asegurarse de que los textos fueran igual de buenos en todos los países.

**NA:** ¿Cuáles son tus RPG favoritos?
**GS:** Me gusta la saga 'Final Fantasy' por su intensidad y dramatismo, y 'Chrono Trigger' por su diseño no lineal. También soy fan de 'Zelda'.

**NA:** ¿Estáis trabajando en la segunda parte de 'Evermore'?
**GS:** Ahora mismo estamos desarrollando una secuela de este juego, sin embargo estamos trabajando duro en otro proyecto.

**NA:** ¿Crees que el juego está más en la línea de 'Illusion of Time' que de 'Secret of Mana'?
**GS:** 'Evermore' tiene mucho en común con 'Mana': desde los menús con forma de anillo hasta la combinación de acción y humor en su historia. No puedo imaginar un comparación clara con "Illusion of Time'.

**NA:** ¿Por qué elegisteis ese título? ¿No crees que se parece mucho a 'Secret of Mana'?
**GS:** Es tan parecido precisamente por una razón. Queríamos construir un gran juego, con una buena historia y mejores gráficos sobre la reputación de 'Mana'. El uso de los menús y los combates en tiempo real también recordarán mucho al juego de Square.

**NA:** Habéis recibido buenas críticas del juego. ¿Qué crees que es lo mejor de 'Secret of Evermore'?
**GS:** Creo que el trabajo de diseño es muy bueno, y está a la altura de los mejores RPG para Super Nintendo. También la mezcla de acción y aventuras en el hilo narrativo.

**NA:** ¿Y lo más regular?
GS: Algunos 'jugones' prefieren algo más dramático, menos ligero y sin tanto sentido del humor.

**NA:** ¿Cuánto se puede tardar en terminar el juego?
**GS:** La media de tiempo que necesita un buen jugador está en 35 y 50 horas.
**NA:** De 1 a 10, ¿cuál es el nivel de dificultad de este juego?
**GS:** Le daría un 7. Algunos 'jugones' han encontrado en este juego todo un desafío.

# Yoshi's Island
## SUPER MARIO WORLD 2

Super Nintendo

## ¡Cuidado, que nos quieren raptar a Baby Mario!

# Mundo 2

Esto cada vez está más emocionante, aunque también más complicado. A 'huevazo' limpio, nos tenemos que enfrentar este mes a fantasmas, enemigos con pinchos, bolas de fuego, habitaciones secretas, cuevas a oscuras...Todo sea por salvar a nuestro héroe favorito.






### FASE 2-4: Bigger Boo´s Fort

**2ª PARTE. Habitación laberíntica con fantasmas que salen del techo y el suelo. Primer punto de salvar la posición.**

***Desarrollo de la fase:***

Para conseguir superar esta habitación, debemos seguir los siguientes pasos:

**1)** Disparamos un huevo contra la primera nube alada que encontremos y aparecerá una escalera. Subimos por ella y vamos hacia la derecha hasta encontrar un **agujero**. Nos tiramos por él y aparecemos al lado de un interruptor de admiración.

**2)** Pisamos este interruptor. Vamos abajo, a la derecha, donde veremos en la pared dos **flechas**. Disparamos un huevo donde nos indican éstas, y golpeamos una nube alada. Logramos una llave.

**3)** Con la llave, nos dirigimos hacia la izquierda hasta llegar donde aparecíamos al principio de esta habitación. Subimos por la escalera y arriba del todo vemos una puerta con una cerradura **(1)**. Nos metemos por ella gracias a la llave y aparecemos en una habitación secreta con bastantes fantasmas. Allí podemos conseguir **7 monedas rojas y una flor**. Salimos por la tubería de la esquina superior izquierda de la pantalla, apareciendo en la habitación anterior en otro punto.

**4)** Desde donde aparecemos, subimos al ascensor amarillo que hay a la derecha. Éste nos dejará al lado del segundo punto de salvar la posición.

**5)** Desde allí vamos hacia la derecha, pisamos un interruptor de admiración para pasar por el puente que se creará, y seguimos hacia la derecha hasta encontrar la puerta hacia la siguiente parte.

***Monedas rojas y Flores:***

Justo a la derecha del lugar donde aparecemos al principio, veremos una puerta. Ésta nos lleva hasta una habitación secreta en la que aparecerán 2 fantasmas. Debemos destruirlos mirando al lado contrario de donde estén ellos y disparando huevos para que reboten en las paredes y terminen con ellos. Si lo conseguimos, lograremos una flor.

**4ª PARTE. Habitación pequeña con fantasmas, huevos y plataformas.**

***Monedas rojas y Flores:***

En el techo, veremos un bloque agrietado. Si nos subimos allí y disparamos un huevo contra ese bloque, lo romperemos **(2)**. Nos metemos por el hueco, y así subiremos hasta el techo de la fase.



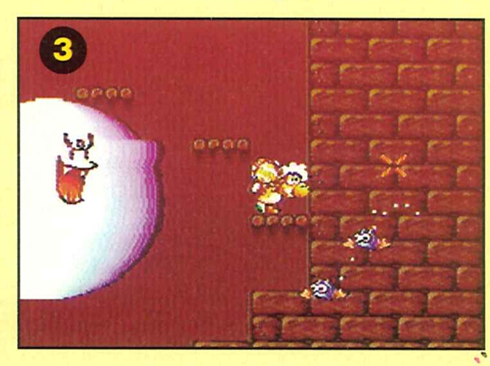
No veremos a nuestro personaje, pero podemos seguir manejándolo. Le llevamos a la izquierda, y llegamos hasta una zona con una puerta antes inalcanzable. Nos metemos por ella y apareceremos en una habitación a oscuras con fantasmas.

Si disparamos tres huevos al mismo **fantasma**, le destruiremos, y caerá un interruptor de admiración. Si pisamos este interruptor, aparecerán unas plataformas. Si subimos por éstas hasta la esquina superior izquierda de la pantalla, vemos una flor.

**ENEMIGO INTERMEDIO MUNDO 2**

Este enemigo nos ataca, persiguiéndonos. Pero sólo se acerca a nosotros y nos toca cuando estamos **mirando hacia el otro lado**, de forma que para que no nos toque, miraremos hacia él y, así, se volverá transparente y no nos podrá dar.

Para destruirle, debemos golpearle con huevos,



mientras nos está atacando, es decir, **mientras no está transparente**. Lo mejor es colocarnos mirando a una de las paredes y cuando venga hacia nosotros, disparar un huevo contra la pared, de forma que rebote y le dé a él **(3)**. Podemos crear huevos utilizando los murciélagos de la pantalla. ¡Ah!, necesitamos **5 golpes para eliminarle**.

## FASE 2-5: Watch Out For Lakitu

**1ª PARTE. Zona del suelo de arena. Hasta el punto de salvar la posición.**

***Desarrollo de la fase:***

Debemos avanzar hacia la derecha con mucha precaución, porque todo el suelo es de arena y se destruye. Lo podemos romper disparando huevos o lo puede destrozar **el dios Lakitu** que aparece en el cielo lanzándonos cosas. Hay que tener un cuidado especial para no quedarnos sin suelo, imposibilitándonos así continuar el camino. A la derecha del todo, tendremos que empujar una roca para apoyarnos sobre ella y llegar hasta la puerta que nos comunica con la segunda parte de la fase.

***Monedas rojas y Flores:***

**1)** Hay una moneda roja debajo del primer poste que encontramos.

**2)** Hay una moneda roja que transporta un bicho volador. Debemos dispararle para que caiga la moneda y recogerla.

**3)** Justo al lado del bicho que lleva la moneda roja, hay una nube alada que oculta una flor.

**4)** En una plataforma elevada de arena y con una **planta lanza huevos**, hay dos monedas rojas. Para llegar a la plataforma, nos subiremos encima de la caja de la derecha. Desde allí, dispararemos huevos para romper la arena y hacer un hueco en ella por el que quepamos. Después saltamos a la plataforma y recogemos las monedas.

**5)** Cuando llegamos hasta un cajón, debemos romper la arena que le rodea por arriba. Empujarlo hacia la derecha, hasta colocarlo encima de una plataforma fija de madera **(1)**, y después romperlo para recoger la llave que hay dentro. Con ella vamos a la derecha y la usamos en la puerta con cerradura que encontraremos. Dentro, vemos una habitación secreta en la que nos podemos **transformar en tren**. Manejando dicho tren, tendremos que recoger una flor.

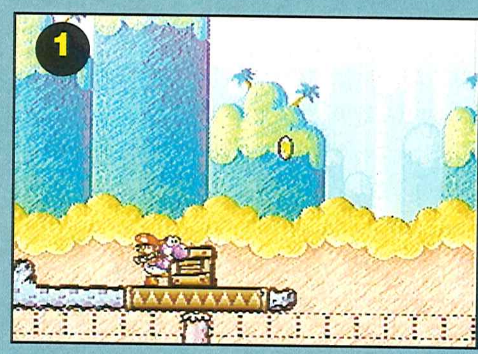
**2ª PARTE. Desde el punto de salvar la posición hasta la meta.**

***Monedas rojas y Flores:***

**1)** Aparecerán 3 bichos que transportan monedas rojas. Debemos dispararles con huevos nada más aparecer, porque al poco vuelan y perderíamos la moneda roja que llevan. De esta forma, debemos conseguir un total de 3 monedas rojas **(2)**.

**2)** Además hay otros 3 bichos voladores, con otras tantas monedas rojas. Éstos no se van al cabo de un rato, así que tenemos todo el tiempo que queramos para dispararles con huevos, dejen caer su moneda roja y tengamos 3 monedas rojas más.

**3)** Dentro de dos de las nubes aladas de esta zona, encontraremos dos flores.







**4)** Hay dos monedas rojas debajo de dos postes. El primero es el que está debajo de un enemigo que tiene forma de bola de pinchos. El otro poste con moneda roja, es el último antes de la meta.

## FASE 2-6: The Cave Of The Mystery Maze

**1ª PARTE. Zona de arena. Donde debemos romper la arena para bajar.**

***Desarrollo de la fase:***

En esta zona de la fase, nos dirigiremos hacia la derecha. Allí veremos una zona de arena en la que tendremos que realizar el movimiento de **Golpear la tierra** (abajo + B mientras saltamos encima de la arena). Al hacer esto, iremos a parar hasta el fondo de la arena, donde encontraremos, situada en una cueva que hay a la derecha, una nube alada. Golpeando esta nube alada con un huevo, aparecerá una puerta que nos lleva hasta la segunda parte **(1)**.

***Monedas rojas y Flores:***

Nada más comenzar, según vamos rompiendo el suelo, podremos encontrar, en el primer pasadizo que localicemos a mano izquierda, **dos monedas rojas**.

# ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS

## ¿Cómo hacerse con ellos?



*Estos* ***atómicos guantes marca Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos.*

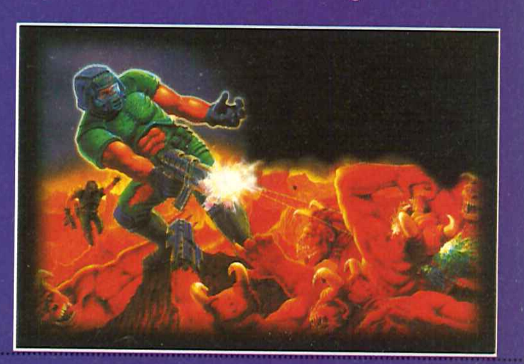
*¿Cómo? Sólo tienes que* ***enviarnos un truco del juego que más te guste*** *o del que más pongas en tu consola. Eso sí, el truco debe ser original y, claro, tiene que funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

**Hobby Press S.A., Nintendo Acción**
**Enclave Nintendo**
**C/ Ciruelos, 4.**
**28700 S.S. de los Reyes. Madrid**

*Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además obtendréis unos* ***súper guantes 'nintenderos'***, especialmente diseñados para juegos de lucha, por aquello que hay que realizar muchísimas combinaciones.

# EL DESAFÍO DE DOOM

*La prensa internacional, millones de jugones de todo el mundo, hasta el Club Nintendo, todos andan como locos a la caza y captura de algo tan simple como un truco. ¿Un truco? Bien, es algo más que un truco. De hecho es* ***un truco*** *para el adorado DOOM. Pero no hay. Ni en Williams, ni en Id Software, ni en Nintendo América, ni en Ocean. Tampoco hay códigos para Action Replay, pero eso ya es otra historia. El caso es que nosotros necesitamos uno, y hemos decidido lanzaros este reto, a ver si obtenemos respuesta. ¿Tenéis algún truco para DOOM? Pues* ***enviadlo a Nintendo Acción urgentemente y os compensaremos con un estupendo regalo.***



**2ª PARTE. Habitación laberíntica con niebla. Primer punto de salvar la posición.**



***Desarrollo de la fase:***

En esta habitación con niebla, a la derecha, veremos una zona en la que en el suelo hay tres bloques de piedra gris. Una vez allí, pulsaremos el mando hacia arriba. Entonces en la parte superior izquierda de la pantalla, vemos una zona de arena y un muelle de flecha. Disparamos un huevo contra la arena y caerá el muelle **(2)**. Saltamos encima de éste y también de otro que encontramos sobre él. Caemos junto a un pasillo hacia la derecha donde hay un cartel con una flecha. Seguimos el pasillo y encontraremos la puerta hasta la tercera parte de la fase.

***Monedas rojas y Flores:***

A la izquierda del primer punto de salvar la posición, encontramos 3 monedas rojas y una zona de arena gris. Debajo de ésta, hay escondida una nube alada y dentro de ella, aparecerá una puerta. Ésta nos llevará a una habitación secreta con cuatro enemigos y al destruirlos, conseguiremos cuatro monedas rojas y una flor.



**3ª PARTE. Desde el segundo punto de salvar la posición hasta el final.**

***Monedas rojas y Flores:***

En la zona de plataformas con números, a la derecha de una plataforma con un 3 dibujado, hay una zona de arena que tapa un pasadizo. Disparamos un huevo para quitar la arena y nos metemos por este pasadizo **(3)**. Allí encontraremos una flor.

## FASE 2-7: Lakitu´s Wall

**1ª PARTE. Hasta el primer punto de salvar la posición.**

***Monedas rojas y Flores:***

**1)** Nada más comenzar, saltamos encima del enemigo gordo de color rojo y planeamos. Así conseguiremos llegar a las plataformas de la parte superior de la pantalla. Una vez allí, a la izquierda, veremos una nube alada. Disparamos hacia ella y creamos un puente. Si nos dirigimos por él a la izquierda, veremos cómo aparecen **tres bichos** con monedas rojas. Lanzaremos rápidamente un huevo a cada uno de ellos para que suelten las monedas (al cabo de un rato se irán los bichos si no los disparamos), y éstas caerán sobre el puente. Lograremos tres monedas rojas **(1)**.

**2)** Debemos hundir todos los postes que encontremos porque debajo de ellos, podemos hallar un total de cuatro monedas rojas.



**2ª PARTE. Desde el primer punto de salvar la posición hasta el segundo.**

***Desarrollo de la fase:***

Desde el primer punto de salvar la posición, nos vamos hacia la izquierda, nos metemos en la tubería que encontraremos al final y apareceremos en una habitación en la que veremos cómo caen unas piedras. Aquí tendremos que apoyarnos en estas rocas para poder continuar hacia la izquierda.

Al final nos metemos por la tubería que encontraremos y a continuación, en la siguiente zona, nos dirigimos hacia la izquierda hasta el final, después hacia abajo, hasta el final y por último, en el fondo, hacia la derecha, hasta entrar en la tercera parte de la fase

***Monedas rojas y Flores:***

**1)** Metiéndonos por la puerta que hay justo al lado del primer punto de salvar la posición, apareceremos en una habitación con **enemigos gordos vestidos de rojo**. Creamos un huevo con uno de estos enemigos y a la izquierda del todo de esta habitación, veremos una flor protegida con un enemigo de pinchos que salta. Lanzamos el huevo que hemos creado con el enemigo gordo y el oponente de pinchos se destruirá, y podremos coger la flor **(2)**.

**2)** Cuando nos metemos por la tubería y aparecemos en la zona donde caen piedras del cielo, debemos saltar con rapidez de una piedra a otra. Si lo hacemos bien, podemos llegar hasta una repisa situada en la esquina superior izquierda de la pantalla. En ella encontraremos dos monedas rojas.

**3)** Una vez superada la zona de piedras que caen, apareceremos en una con muchos **postes**. Debajo de éstos, podremos encontrar un total de cuatro monedas rojas (uno de los postes es muy, muy largo, y tendremos que hundirlo hasta el fondo).

**4)** Nada más comenzar esta zona con muchos postes, encontraremos un muelle, por el que es posible llegar a una nube. Desde ésta podemos saltar planeando a otras nubes que están situadas por toda la parte superior de esta zona. Yendo de una a otra, llegaremos a una plataforma que hay en la esquina superior izquierda de la pantalla.

En esta plataforma, aparecerá una nube alada que contiene un interruptor de admiración. Si lo pisamos y nos metemos por la flecha que aparece, entraremos en una **habitación secreta** con cuatro túneles verticales de arena. Tenemos que romper y bajar por el segundo túnel, empezando a contar por la izquierda. En este túnel, según bajamos, nos encontraremos con una ansiada flor.

Con el buen sabor de boca que deja el trabajo bien hecho, encaremos la siguiente fase.

## FASE 2-8: The Potted Ghost´s Castle.

***Monedas rojas y Flores:***

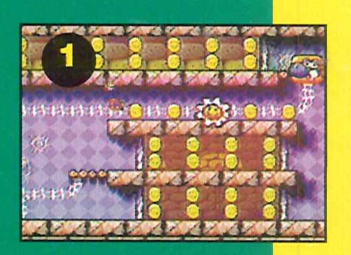
**1)** Si recorremos toda la habitación montados encima de la rueda con flecha, recogiendo todas las monedas que aparecen, podemos hacernos con **tres monedas rojas**.

**2)** Si dirigimos la rueda con flecha hacia la esquina superior izquierda, descubriremos una tubería. Ésta nos lleva hasta una habitación en la que, transformados en tren, podremos recoger una flor **(1)**.

**3ª PARTE. Primera cueva a oscuras. Hasta el primer rodillo con pinchos enganchado a una cadena y con una interrogación encima de ellos.**

***Desarrollo de la fase:***

Nada más entrar en esta cueva oscura, debemos bajar hasta la esquina inferior izquierda, donde encontraremos una habitación. En ésta, debemos llegar a la esquina izquierda, donde, dentro de un jarrón, encontraremos una llave. Con ella en nuestro poder, volveremos hasta la cueva a oscuras y una vez allí, nos dirigiremos a otra habitación, ahora situada en



la esquina superior derecha. Encontraremos un rodillo con pinchos sujeto a una cadena, en cuya parte superior hay una interrogación. Si disparamos tres huevos hacia este signo, la cadena tirará del rodillo y nos abrirá el paso.




***Monedas rojas y Flores:***

En la habitación a oscuras (esquina de abajo a la derecha), hay un pequeño cuarto con 1 moneda.

**4ª PARTE. Desde el primer rodillo con pinchos e interrogación hasta la segunda rueda giratoria con flecha.**

***Desarrollo de la fase:***

Después de franquear este obstáculo (el rodillo de pinchos), nos dirigimos hacia la derecha hasta entrar en una segunda cueva a oscuras. En ésta, en la esquina superior izquierda encontraremos el 2º punto de salvar la posición y en la esquina superior derecha, otra habitación. Ahí veremos dos nuevos rodillos de pinchos con cadenas e interrogantes.

Hacemos lo mismo de antes, disparamos tres huevos hacia las interrogaciones para poder pasar y a la derecha del todo, encontraremos una segunda rueda giratoria con flecha.

***Monedas rojas y Flores:***

En el cuarto a oscuras donde se encuentra el segundo punto de salvar, en la esquina inferior derecha, hay una puerta. Nos lleva hasta un pequeño cuarto con dos enemigos. Si destruimos con huevos a estos dos enemigos, recibiremos una flor.

**5ª PARTE. Hasta puerta enemigo final.**

***Desarrollo de la fase:***

Una vez hemos llegado hasta la segunda rueda giratoria con flecha, repetimos lo de antes: montarnos encima de la rueda y dirigirla hacia donde queremos ir, saltando, para que la flecha dibujada apunte hacia arriba. Debemos tener especial cuidado, puesto que los pinchos de las paredes nos quitarían la vida directamente. Una vez arriba del todo, justo en el techo, encontraremos un pincho. Le disparamos un huevo y caerá una puerta. Tras meternos por ella, llegaremos hasta una habitación con unos **enemigos bastante difíciles**, pues tienen la manía de intentar **robarnos a Baby Mario** y huir con él.

Para impedírselo, debemos perseguirlos y saltar encima de ellos. En la parte superior de esta habitación, encontraremos el tercer punto de salvar la posición y dentro de uno de los jarrones (dentro del que está más arriba y más a la izquierda), encontraremos una llave. Debemos usarla en la puerta existente al lado derecho de la habitación.

Tras esta entrada, descubriremos otra habitación con el **cuarto punto de salvar la posición** y la puerta del enemigo final.

***Monedas rojas y Flores:***

Cuando subimos hacia arriba en la rueda giratoria con flecha, debemos completar esta zona con **16 monedas rojas y 5 flores**. Las cuatro monedas que nos faltan se encuentran en la zona en la que hay enemigos que nos quitan a Baby Mario y el tercer punto de salvar.

**ENEMIGO FINAL MUNDO 2**

Este enemigo nos ataca intentando empujarnos al abismo, movimiento que debemos impedir pulsando el mando hacia la derecha. También nos disparará **bolas de fuego** que tendremos que saltar.

Mientras, tendremos que ir empujando el jarrón de donde sale el enemigo hacia la derecha, de esa forma, poco a poco, iremos acercándolo al abismo. Si conseguimos tirarlo por el acechante vacío, lograremos destruirlo **(2)**.

## FASE SECRETA DEL MUNDO 2: Extra 2: Hit That Switch!!

***Desarrollo de la fase:***

En esta fase, hallaremos cuatro interruptores de admiración. Tan pronto como golpeamos uno de ellos, debemos dirigirnos rápidamente, montándonos encima de unas **plataformas móviles** que se moverán muy deprisa, hasta la posición en la que se encuentra el siguiente interruptor.

Tenemos que apoyarnos también en varias plataformas formadas por bloques rojos con admiraciones dibujadas. Éstos desaparecerán si no llegamos a tiempo al siguiente interruptor.

Así tendremos que avanzar hasta llegar al cuarto interruptor de admiración. A partir de este punto, deberemos saltar dos veces encima de **muelles de flecha**. Después de habernos impulsado hacia el segundo y estar sobre él, podemos continuar el camino saltando a una plataforma que hay a la derecha, pero si lo hacemos, nos chocaríamos contra una pared de bloques rojos. ¿Y qué hacemos?

Fácil, lo que deberemos hacer es esperar, sin saltar a la plataforma, hasta que se pase el efecto de los interruptores . Después ya podremos saltar a dicha plataforma para poder llegar hasta la meta. ¿Cansados? Pues ahora, pasad al tercer mundo.

# ALIEN 3
## SUPER NINTENDO

### Munición infinita

*Temblad bichos porque ya nunca se le acabará la munición a la **teniente Ripley**. Tenéis las horas, los segundos contados. Parece mentira que algo tan fácil como presionar **A, B, X, Y en el pad del segundo jugador y B en el del primero** provoque una satisfacción tan grande.*

# KILLER INSTINCT
## GAME BOY




### Jugar como Eyedol, el jefe

*Más potencia, más fuerza, más de todo. Eso es lo que proporciona este truco para la pequeña de las Nintendo. Se trata de jugar como Eyedol, el jefe de Killer Instinct. Si te atreves, basta con que elijas cualquier jugador y al aparecer la **pantalla de versus**, mantengas presionada **Derecha y pulses Select, START, B y A**. Un pitido te anunciará si lo has hecho correctamente.*

# CLAYFIGHTER 2
## SUPER NINTENDO

### Nuevos personajes

*Os ofrecemos tres. Se hacen llamar Spike, Ice y Thunder y ya pueden participar en el torneo del K.O. Toma buena nota de cómo hacerlo:*

- **ICE**. *Mantén presionada B y pulsa Arriba, L, L, L, Derecha.*
- **SPIKE.** *Mantén presionada R y pulsa X, B, B, A, Y, Izquierda, A.*
- **THUNDER.** *Mantén presionado Arriba-Izquierda. y pulsa Y, B, X, B, B, X, A.*

*¡Ah!, y una aclaración, todos las combinaciones deben realizarse en la pantalla del menú principal.*

# Mundo 3

## FASE 3-1. Welcome To Monkey World!

**1ª PARTE. Zona de monos donde se ve el sol al fondo.**

***Monedas rojas y Flores:***

Hay una moneda roja debajo de un poste, a mitad de camino, en esta zona.

**2ª PARTE. Zona donde la parte inferior está inundada. Punto de salvar.**

***Monedas rojas y Flores:***

En este área, hay una moneda roja debajo de un poste, a mitad de camino.

**3ª PARTE. Zona donde encontramos monos balanceándose.**

***Desarrollo de la fase:***

Descubriremos unos monos encadenados entre sí y balanceándose, a los cuales debemos esquivar si no queremos que nos quiten a Baby Mario e intenten huir con él **(1)**. A la derecha, está la meta.

***Monedas rojas y Flores:***



Hallaremos una moneda roja debajo de un poste, a mitad de camino, en este apartado.

## FASE 3-2. Jungle Rhythm...

**1ª PARTE. Hasta el punto de salvar la posición.**

***Desarrollo de la fase:***

Veremos unos enemigos con lanza y escudo. Sólo podremos destruirlos si les disparamos huevos o nos los comemos mientras no estén mirando hacia nosotros; porque si no, se protegerán con el escudo. Dirigiéndonos hacia la derecha, saltaremos con habilidad sobre unas **plataformas móviles** y llegaremos al punto de salvar la posición.

***Monedas rojas y Flores:***

Cuando llegamos a unos bloques que se transforman en plataformas al golpearlas, aparecerá un **bicho volando** con una moneda roja. Tenemos que dispararle un huevo rápidamente antes de que desaparezca para que suelte la moneda roja y la podamos recoger **(1)**.



**2ª PARTE. Desde el punto de salvar la posición hasta la meta.**

***Desarrollo de la fase:***

A partir del punto de salvar la posición, nos subiremos encima de una **noria**. Cuando ésta pase por la parte superior, veremos una pared vertical de bloques cuadrados en la parte central de la pantalla. Si nos fijamos, veremos cómo el bloque inferior de esta pared es diferente y si le disparamos un huevo, éste se convertirá en una plataforma. En ella nos tendremos que apoyar para llegar a otra plataforma más alta y a partir de allí, continuar subiendo. Arriba del todo, dirigiéndonos hacia la derecha, encontraremos la meta.

***Monedas rojas y Flores:***

Cuando llegamos arriba del todo, antes de continuar hacia la derecha, veremos una planta lanzahuevos y a su derecha una noria. Nos subimos encima de la noria, y cuando pasemos por la parte más alta, saltamos hacia la izquierda y mantenemos el botón de salto presionado.



Nuestro personaje desaparecerá por debajo de las ramas de los árboles y si lo hacemos bien, apareceremos en una **habitación secreta**.

Una vez aquí, entre las ramas de los árboles, podremos encontrar cuatro monedas rojas y una puerta con cerradura **(2)** que nos lleva hasta una **Mini Batalla**. (¿Os acordáis de las que librasteis en el capítulo del mes pasado?)

## FASE 3-3. Nep-Enut´s Domain

**1ª PARTE. Zona donde están los monstruos del agua. Primer punto de salvar.**

***Desarrollo de la fase:***

En este área, encontraremos varios monstruos gigantes que salen del agua. Al igual que las veces anteriores, debemos dispararles huevos para que se metan en el agua y nos permitan seguir avanzando **(1)**. A la derecha, encontraremos el punto de salvar la posición y la comunicación con la siguiente zona.



**2ª PARTE. Zona donde manejaremos el helicóptero.**

***Desarrollo de la fase:***

Al avanzar hacia la derecha, encontraremos una burbuja con un helicóptero. Transformados en este medio de transporte, debemos dirigirnos hacia la izquierda, por la parte inferior de esta zona.

Veremos un pequeño pasillo que nos lleva hasta un bloque con el dibujo de Yoshi (el cual usaremos para volver a transformarnos en Yoshi) y hasta una puerta, a través de la cual accederemos a la siguiente zona **(2)**. Ahora, a recoger.



***Monedas rojas y Flores:***

Al lado de donde se encuentra la burbuja que nos transforma en helicóptero, arriba y a su





derecha, hay una nube alada. Golpeándola aparecerá una puerta. Metiéndonos por ella, apareceremos en un pequeño cuarto con tres enemigos **(3)**.

Cuando destruyamos a estos oponentes aparecerá una flor. Así de fácil. ¿Qué no? Prueba y verás.

**4ª PARTE. Zona de los cangrejos y ranas. Desde el tercer punto de salvar hasta llegar a la meta.**

***Desarrollo de la fase:***

Nada más entrar, encontraremos el tercer punto de salvar la partida. Más adelante veremos unos cangrejos que tendremos que destruir lanzándoles tres huevos **(4)**. A la derecha, nos daremos de bruces con dos escaleras que bajan. Si optamos por la que está más a la derecha, veremos una puerta que nos traslada a la siguiente zona. Una vez allí, sólo tenemos que dirigirnos hacia la derecha para encontrar la meta.

## FASE 3-4. Prince Froggy's Fort

**1ª PARTE. Zona de enemigos con lanzas.**

***Monedas rojas y Flores:***

Nada más comenzar la fase, dirigiéndonos hacia la derecha, encontraremos una nube alada que crea un puente para pasar. Debajo de esta nube, veremos una zona con pinchos. Disparando varios huevos contra estos pinchos, descubriremos una nube alada. Dentro de ésta, encontraremos una **puerta secreta (1)**.

Entrando por ella, llegaremos a un cuarto en el que, transformados en submarino, podemos recoger dos monedas rojas.

**2ª PARTE. Zona acuática. Hasta el primer punto de salvar la posición.**

***Monedas rojas y Flores:***

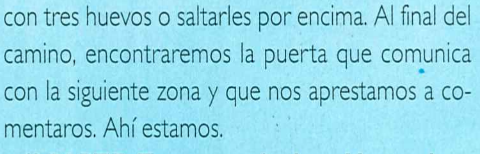


Según nos dirigimos hacia la derecha, encontraremos dos puertas. Si nos metemos por la primera que veamos, apareceremos en otra habitación. Una vez allí, podemos recoger tres monedas rojas. Y además, dirigiéndonos hacia la derecha, encontraremos otra puerta. Ésta nos lleva hasta un pequeño cuarto con dos cangrejos. Tenemos que destruir a estos crustáceos lanzándoles tres huevos a cada uno. Así conseguiremos una flor **(2)**.

**3ª PARTE. Zona a oscuras con cangrejos.**

***Desarrollo de la fase:***

En esta habitación, avanzando por el único camino existente veremos dos cangrejos a los que tendremos que destruir



con tres huevos o saltarles por encima. Al final del camino, encontraremos la puerta que comunica con la siguiente zona y que nos aprestamos a comentaros. Ahí estamos.

**4ª PARTE. Zona con pinchos. Hasta el segundo punto de salvar y el enemigo final.**

***Desarrollo de la fase:***

En este apartado, tendremos que disparar a todas las nubes aladas que encontremos para que aparezcan puentes por encima de los pinchos **(3)**.

Más tarde pasaremos otra zona de pinchos sobre una noria. Así llegaremos hasta una puerta. Tras ella, encontraremos el segundo punto de salvar la posición y la puerta del enemigo intermedio de este mundo.

**ENEMIGO INTERMEDIO DEL MUNDO 3**

Este enemigo, al contrario que los demás que encontramos a lo largo de este juego, no crece, sino que somos nosotros los que **empequeñecemos y somos tragados por él**, apareciendo así en su estomago.

En ese momento, tendremos que esquivar las gotas de ácido y los enemigos que caen. ¡Ánimo!

Para destruirle, debemos crear huevos con los enemigos que caen y lanzárselos a la campanilla. Tendremos que golpearle **nueve veces** utilizando esta técnica **para destruirlo definitivamente (4)**.

Si por fin lo has eliminado, es el momento de descansar,... pero sólo hasta el mes que viene.

# KIRBY'S DREAM LAND
### GAME BOY

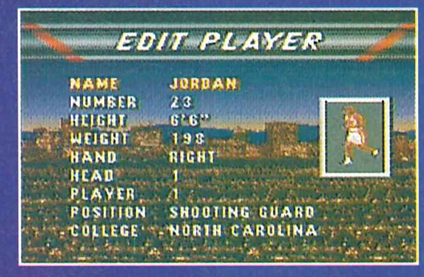
## Más difícil todavía, ¿o más fácil?

*Para acceder a una modalidad de juego mucho más difícil de lo normal, presiona **Arriba, SELECT y A** en la pantalla **de título**. Pero si como es lógico prefieres todo lo contrario: algunas vidas extras y oír el 'test' de sonido no tienes más que pulsar **Abajo, SELECT y B** en esa misma pantalla.*

# NBA LIVE 96
### SUPER NINTENDO

## Nuevos pero antiguos jugadores

*'**Miguelín**', un lector al que no vamos a poder enviar los guantes porque no ha puesto su dirección, ha descubierto la posibilidad de que personajes como Magic Johnson, Larry Bird, Michael Jordan o James Worthy vuelvan a jugar juntos al 'basket', aunque sea en la consola. Según él, basta con introducir sus **apellidos** en el nombre del jugador editado y automáticamente aparecerá su **fotografía** y sus **características**. Concretemos algo más: selecciona la opción **Edit Player del Set Roster** menú y allí crea el nuevo nombre. **Miguel** nos proporciona esta lista de apellidos con los que probar y nos asegura que está convencido de que aún no los ha descubierto todos: ERVING, CHAMBERLAIN, JABBAR, THURMOND, ARCHIBALD, WALTON, COUSY, COWENS, FRAZIER, GERVIN, RUSSELL, HAYES, CARR, BAYLOR, WEST, ROBERTSON, CHAMBERS, DAVIS, GRIFFITH, FORD, HAVLICEK, THORPE, JORDAN, BIRD, JOHNSON, BARKLEY, LAIMBEER.*






# DONKEY KONG COUNTRY 2

Por Javier Abad

## Otra de pistas para domar a esta fauna

# CROCODILE CAULDRON




## NIVEL 1: HOT-HEAD HOP

Comencemos este viaje por la segunda fase del juego como mandan los cánones, que es ni más ni menos que dando con el **barril** que os lleva directamente hasta el final. Se encuentra justo **encima de la entrada al nivel (1)**; y para llegar a él, tenéis que hacer **dos veces el salto en equipo**: primero para encaramaros encima de la puerta y después para saltar todavía más alto y poder introduciros en el barril.

Ya puestos en materia, para entrar en la primera habitación tenéis que recoger primero una bala de cañón que encontraréis dentro del cofre que está debajo de la letra **O (2)**, después la transportáis hasta un cañón que hay poco más adelante **(3)** y ya está: ¡a recoger estrellas como posesos cuando estéis dentro! **(4)**

¿Ya os habéis encontrado con la araña **Squitter**? Bueno, pues utilizad su capacidad para crear plataformas y subid a por la **moneda DK**. Por cierto, está justo después de conocer a vuestra amiga **(5)**.

Vamos por la segunda habitación. Sólo tenéis que seguir el camino hacia arriba que os marcan un par de **plátanos** para llegar al barril de entrada. Cuando lo hayáis logrado y estéis dentro, seguid subiendo, que os espera una **Kremkoin (6)**.

Terminamos Hot-Head Hop, y casi nos da apuro hacerlo así, porque la tercera y última habitación está tan clara que sobran las palabras. Amigos, si no veis el barril **(7)** mejor será que os paséis por el oculista.









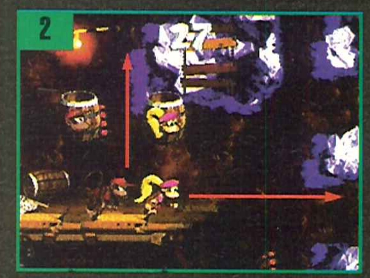







# NIVEL 2: KANNON'S KLAIM


1


2


3

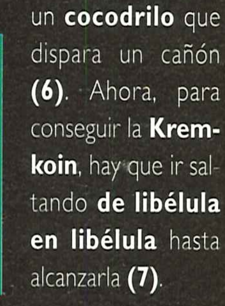
Este nivel comienza fuerte, porque la entrada a la primera habitación está ahí, nada más empezar. Se trata de que hagáis un salto de **helicóptero,** de esos que **Dixie** domina como nadie, y lleguéis hasta el barril que os mostramos en la imagen **(1)**. Ya dentro, atención, porque arriba del todo está la **Kremkoin** y a la derecha la moneda **DK (2)**.

Quizá lo estabais echando de menos, pero *tranquis*, que *haberlo, haylo.* El **barril** que os traslada al final del nivel está en el punto que os mostramos, y exige un poco de habilidad con la técnica del helicóptero de Dixie para alcanzarlo (el **cubo** que hay colgado de la plataforma se transforma en el barril al tocarlo) **(3)**. La segunda habitación es fácil de encontrar, porque el barril que hace las veces de entrada está más que visible **(4)**. Luego todo consiste en saltar de barril en barril hasta llegar a la **Kremkoin** de turno **(5)**. Así de fácil.

La última habitación está señalada por un **plátano solitario** a la derecha de un barril, y guardada por un **cocodrilo** que dispara un cañón **(6)**. Ahora, para conseguir la **Kremkoin**, hay que ir saltando **de libélula en libélula** hasta alcanzarla **(7)**.


4


5




6




7

# THEME PARK
## SUPER NINTENDO

### Si yo fuera **rico...**







*Sin ayuda de Primitivas, ni de quinielas ni de otros juegos de azar. Nada de eso, ser millonario es tan sencillo -al menos en este juego- como introducir tanto* ***en el apartado destinado a tu nombre como en el de la clave las letras THLRCH.*** *Esta sencilla operación te reportará la nada despreciable cantidad de* ***100 millones de libras****, que en pesetas son una pasta.*

# UNIRALLY
## SUPER NINTENDO

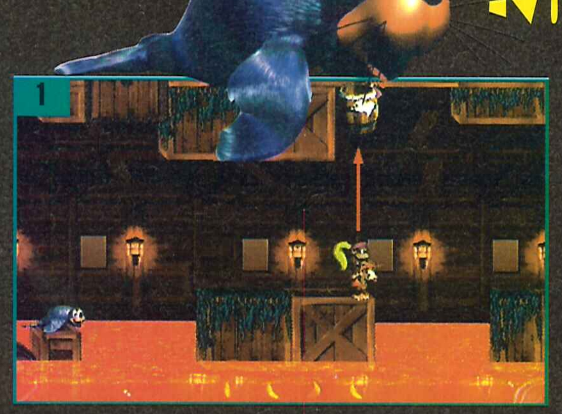
### The **end**

*Ni trucos, ni claves, ni nada que se le parezca. Os ofrecemos la posibilidad de* ***ver directamente el final de este cartucho****. Y para aquéllos que no lo tengáis entre vuestra 'jugoteca' os mostramos, amablemente, una de las imágenes.*

*Para conseguirlo no tienes más que pulsar simultáneamente los botones* ***L, R y ABAJO****, y,* ***sin soltarlos****, presionar B en la pantalla de selección principal. Así de fácil y así de cómodo. Aunque más te valdría alucinar desde el principio con este juego.*



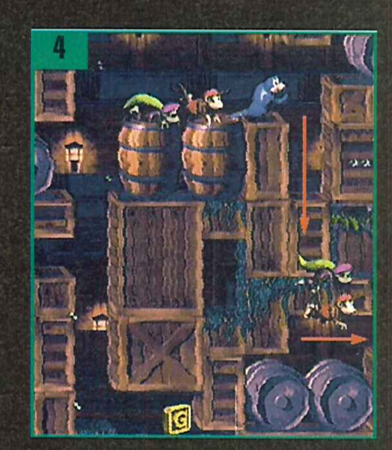
# NIVEL 3: LAVA LAGOON



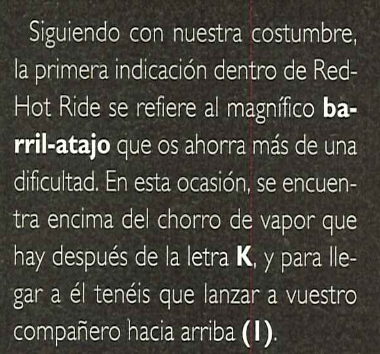
Las **sorpresas** no se hacen esperar en este incandescente nivel. Para empezar, si saltáis y lanzáis a vuestro acompañante hacia arriba un poco después de encontraros por vez primera con **la foca Clapper (1)**, os daréis de bruces con el **barril** que os lleva a toda velocidad hasta el final.

Claro, que después la entrada a la única habitación oculta no llega hasta que os encontréis con la señal que prohíbe a **Enguarde** seguir junto a vosotros. Entonces tenéis que coger el barril que hay al lado y romperlo contra la pared que os indicamos **(2)**. Así tendréis la oportunidad de pinchar unos cuantos peces globo a cambio de una moneda **(3)**.

Ya sólo os queda encontrar la moneda **DK** del nivel, para lo cual tenéis que tomar un enrevesado desvío en vuestro camino cuando lleguéis a la altura de la primera foca después de coger la letra **G (4)**. Hacednos caso, que este camino alternativo no tiene pérdida. Venga, no seáis incrédulos que luego lo lamentaréis.







# NIVEL 4: RED-HOT RIDE

Siguiendo con nuestra costumbre, la primera indicación dentro de Red-Hot Ride se refiere al magnífico **barril-atajo** que os ahorra más de una dificultad. En esta ocasión, se encuentra encima del chorro de vapor que hay después de la letra **K**, y para llegar a él tenéis que lanzar a vuestro compañero hacia arriba **(1)**.

Para entrar en la primera habitación secreta, necesitáis la ayuda de **Rambi** por dos razones: la primera, porque sólo él es capaz de romper el **muro que sirve de entrada (2)** y la segunda, porque él es quien debe cargarse a los enemigos cuando estéis dentro **(3)**. Está claro, ¿no?

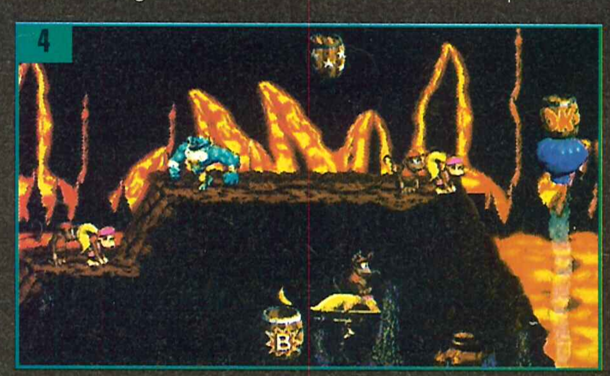
La segunda habitación está dedicada a los habilidosos porque el barril de entrada se encuentra justo debajo del que sirve para salvar el avance hasta la mitad del nivel **(4)**. Tenéis dos opciones para alcanzar vuestro objetivo: o bien lo intentáis con el salto de **helicóptero** de **Dixie**, o bien probáis a conducir el **globo** de la derecha hasta allí. Además, así os sirve de entrenamiento para lo que os espera después **(5)**.

¡Ah! y un aviso para cuando tengáis que salir: **conservad el barril DK** para poder lanzarlo contra la **abeja** que está debajo la letra **N** porque encima de ésta, hay una moneda **DK (6)** (lanzad a vuestra pareja hacia arriba para alcanzarla).













# NIVEL 5: SQUAWKS'S SHAFT



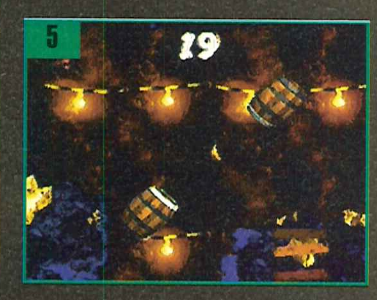
*Entrar en una habitación secreta no siempre es un camino de rosas. Saltar desde este barril..* →





*...puede terminar en la pérdida de una vida si cometéis un fallo y caéis sobre las abejas.*






Para acabar el nivel por la vía rápida, tenéis que montaros en ese **barril** que todos sabemos y que veréis a la derecha del lugar de inicio **(1)**. Para tener garantías de éxito, haced que sean **Dixie** y su salto de helicóptero los que prueben fortuna.

Si seguís avanzando, llegaréis a un lugar donde hay dos **Krook** al acecho (el cofre que hay junto al del nivel inferior contiene una vida extra). Una vez que os deshagáis de ellos, saltad al barril de la derecha y dejaros caer más a la derecha todavía **(2)** para llegar al barril de entrada a una **habitación secreta**. Si lo hacéis mal, correréis el peligro de pincharos con una de las **abejas** que lo rodean **(3)** con lo que perderíais la fabulosa ocasión de descubrir en qué cofre está el premio.

Para llegar a la siguiente habitación, tendréis que esperar hasta que llegue el **barril** que salva el avance hacia la **mitad del recorrido**. Entonces no tenéis más que saltar a la izquierda y aprovechar para lanzar a vuestro acompañante hacia arriba **(4)**, porque lo que os espera dentro no tiene mayor secreto: sólo hay que subir de barril en barril hasta la **Kremkoin (5)**.

La última habitación está en un desvío a la derecha en el punto **(6)**. Para conseguir la **Kremkoin**, tenéis que **matar a todas las abejas** con **Squawks**, pero antes de hacer esto no olvidéis coger la moneda **DK** que está a la derecha del barril de entrada.






# DONKEY KONG COUNTRY 2

## SUPER NINTENDO

## NIVEL OCULTO FASE 2 JUNGLE JINX

Para llegar a este nuevo nivel **(1)**, debéis aflojaros el bolsillo y pagar quince de las preciosas **Kremkoins** que habéis ido recogiendo por el camino en el **Klubba´s Kiosk (2)**. Y os recomendamos que tengáis mucho cuidado con los **neumáticos** que caen del cielo, porque pueden ser un arma de doble filo: os ayudan a saltar más alto, pero también os espachurran al menor descuido.

Pero vayamos a lo que importa, que en este caso se trata de una solitaria **habitación** cuya **entrada** está algo **rebuscada**. Pero en fin aquí sobran las palabras, será mucho mejor que os aprendáis bien su localización **(3)** y que después os esmeréis en acabar con todas las **libélulas** utilizando a **vuestro amigo/a como arma (4)**.











# MegaMan 7

Super Nintendo

## Descubre los mejores trucos de este mega juego

## Pelea a lo *SFII*: MegaMan Vs Bass

Una curiosidad que seguro que ninguno de vosotros sabía es que este 'MegaMan' puede convertirse en una especie de 'Street Fighter' en plan modesto con sólo introducir el siguiente **password (1)** en la correspondiente pantalla: **1415 - 5585 - 7823 - 6251**. A continuación, ambos jugadores deben presionar los botones **L** y **R** de sus pads, y después, presionar el botón **START** en el **mando 1**.

Y ahí no acaba todo. Como en los buenos juegos de lucha, existen **movimientos especiales**, que pasamos a describir a continuación:

Si eres de los que adoran a MegaMan y, en general, los buenos juegos, no puedes perderte este compendio de trucos increíbles. Son súper golpes, objetos especiales y claves que te ayudarán a disfrutar como nunca de lo último del robot azul.

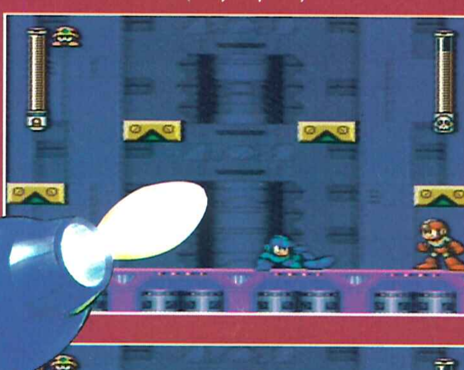
***Por David García***

### Golpes Especiales MegaMan



The **ARROW SLASH**: Abajo, derecha + Y.

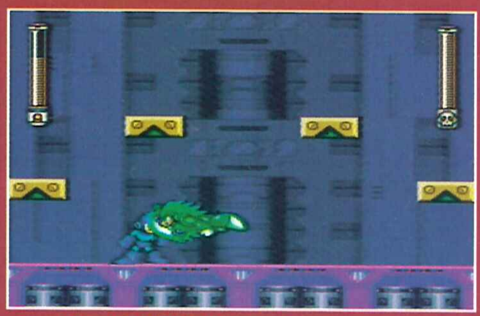
The **LEG BREAKER**: Presiona abajo dos veces (muy rápido) + B.



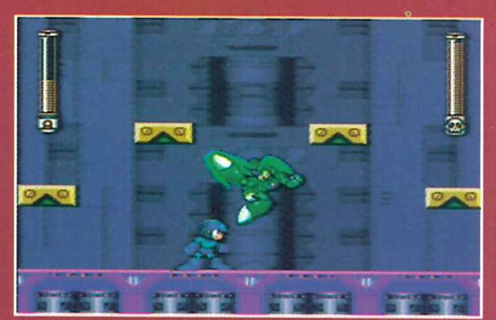
**INMUNIDAD**: Presiona arriba dos veces.




### Golpes Especiales Bass



The **SONIC CRASHER**: Mientras estás en el aire, presiona dos veces adelante + Y.



The **BOOSTER KICK**: Adelante, abajo, abajo-adelante + Y.

# Objetos muy especiales

**RUSH COIL**: El *ciberperro* Rush es un viejo amigo de aventuras. Comenzamos el juego con él.

**RUSH JET**: Encontrarás este ítem en el ***stage*** de **Junk Man**. Exactamente en la parte superior de una serie de escaleras que acaban en unas plataformas pobladas de enemigos indestructibles. En la parte más baja de todas ellas, se encuentra un potente transformador que activa las plataformas si le disparáis el **misil de Cloud Man**.

Ahora verás que ya es posible llegar hasta arriba para recoger el valioso objeto.

**RUSH SEARCH (BÚSQUEDA)**: Se encuentra en el ***stage*** de **Freeze Man**. Gracias a él, Rush podrá 'olisquear' el aire. Si no encuentra nada interesante a simple vista, comenzará a hacer un agujero en el suelo. A veces encontrará objetos inservibles, pero otras te alegrará la vida entregándote cápsulas de energía o mostrándote pasadizos secretos. Deja que su hocico trabaje.

**SUPER ADAPTOR**: Durante los cuatro primeros niveles debes encontrar las letras **R, U, S, H**. Si lo consigues, tu inseparable compañero creará un **traje especial** para ti dotado de grandes ventajas. Veamos a continuación **dónde se encuentra cada una de las letras:**

• **R**: Está en la fase de **Burst Man**. La descubrirás fácilmente en la zona del agua.

• **U**: Se encuentra en el ***stage*** de **Cloud Man**. Debes usar el Freeze Cracker en la parte del nivel en la que sólo puedes ver plataformas. El hielo provocará que la lluvia se transforme en nieve, y entonces podrás acceder a la izquierda para encontrar la letra.

• **S**: También en el ***stage*** de **Cloud Man**. Después del ascensor, usa el Freeze Cracker sobre la lava. La lava helada se romperá y ahora podrás descender por la escalera para usar de nuevo el Freeze Cracker en la lava de la izquierda.

• **H**: Seguimos en la misma fase. La última de las letras está al final de una serie de escaleras que ascienden y descienden. Ten cuidado al saltar sobre las plataformas de hielo.

**ENERGY BALANCER**: Debes comprarlo en la **tienda**. Te permitirá rellenar los misiles cada vez que se agoten. Interesante, ¿eh?

**ROCKET PUNCH**: Está en el ***stage*** de **Turbo Man**. Debes usarlo con el Super Adaptor.

**EDDIE´S SCREW**: Hazte con él en el ***stage*** de **SpringMan** y consigue que haya muchos más objetos disponibles en la tienda.







# Todas las claves

**Prólogo:** 8735 - 2517 - 4416 - 8362

**Eliminado enemigo de arriba**: 8735 - 2517 - 5452 - 8362.

**Eliminados enemigos arriba e izquierda:** 8335 - 2717 - 4456 - 2362.

**Eliminados enemigos de arriba, izquierda y abajo:** 8335 - 2716 - 6452 - 2372.

**Todos los enemigos eliminados:** 8375 - 2786 - 8456 - 2332.

**Cuatro nuevos enemigos:** 8375 - 2716 - 1446 - 2332.

**Eliminado enemigo de esquina superior izquierda:** 1275 - 3586 - 8442 - 2272.

**Eliminado enemigo de esquina superior derecha:** 8255 - 3416 - 8446 - 8272.

**Eliminado enemigo de esquina inferior izquierda:** 8255 - 3416 - 3446 - 2373.

**Eliminado enemigo de esquina inferior derecha:** 8255 - 7686 - 8442 - 2173.

**Castillo del Dr. Wily + 2 tanques de energía:** 8235 - 7656 - 3542 - 8171.




# KILLER INSTINCT

## SUPER NINTENDO







### Golpes a 200 por hora

• ***Rubén López Angorrilla*** *nos envía desde Móstoles (Madrid) una serie de trucos para este 'Killer Instinct'. No te harán ganar los combates con facilidad, pero son la mar de divertidos.*

***Turbo 1****: Con este turbo la acción se acelerará bastante. Presiona* ***derecha + X, Y, L simultáneamente****.*

***Turbo 2****: Ahora todo irá aún más rápido. Basta con pulsar* ***derecha + A, B, R, también a la vez****.*

***Turbo 3****: Más rápido, imposible. Se consigue con* ***izquierda + X, Y, L. Todos juntos.***

***Ralentización:*** *Ahora todos son más lentos que el caballo del malo. Haz* ***izquierda + A, B, R, simultáneamente****.*

# MECHWARRIOR 3050

## SUPER NINTENDO

### Armamento ilimitado

*Al grano, que lo que importa es el truco y no la palabrería. Para conseguir* ***munición infinita*** *acude a la pantalla de passwords y escribe* **MIR0G3***. Y a disparar, que no se acaba.*

# FIFA Soccer '96

## El camino seguro para ser campeón de Liga

Todo lo que querías saber sobre este 'FIFA SOCCER 96' y nunca te atreviste a preguntar está en estas páginas y servido directamente por Electronics Arts. Formaciones, disparos espectaculares y técnicas para vencer. Conviértete en el entrenador de tu equipo favorito y llévalo a la victoria.

***Por David García***

### El **'mister'** dice...



**1.** La mayoría de las veces es mucho más efectivo lanzar un **penalti** o una **falta** sin darle ninguna dirección. Hay muchas más oportunidades de que la pelota acabe en gol.

**2.** Los tiros desde **larga distancia** (lanzados desde fuera del área) tienen más posibilidades de transformarse en gol que aquéllos que se realizan cerca del guardameta.

| | |
|---|---|
| Idioma | Español |
| Nivel Pericia | Experto |
| Duración | 4 minutos |
| Porteros | Ordenador |
| Penalties | Sin Tarjetas |
| Lesiones | Desactivado |
| Offsides | Desactivado |
| Flechas de pase | Activado |
| Circ. de potencia | Activado |
| Nom. de jugadores | Activado |

*Cuando no hay tarjetas, basta con lesionar al equipo contrario para ganar el partido.*

**3.** Si vas a la opción ***penaltis*** y la mueves hasta que ponga: **sin tarjetas**, tendrás más oportunidades de ganar, ya que podrás lesionar a los jugadores del equipo contrario sin ningún castigo posterior. Un pelín tramposo, ¿no?




*Presionad el botón, y punto. No hace falta que marquéis ninguna dirección.*

### **Estrategias** de entrenador

A grandes rasgos, existen tres tipos de estrategias. Las basadas en el ataque, en la defensa y en los tiros largos.







**Estrategias de ataque**: Especialmente diseñadas para los novatos que no encuentran otra manera de llegar hasta la portería contraria. Con esta estrategia, funcionan bien los sistemas **4-2-4** (recomendado para la opción ***Todo ataque***) y **4-3-3** (***Ataque***).

**Estrategias defensivas**: Son muy útiles en eliminatorias donde lo importante es no encajar muchos goles o buscar empates a cero. La estrategia ***Todo defensa*** (perfectamente combinable con la formación ***zaguero defensa***) forma una barrera casi impenetrable. Con un **4-4-2**, será bueno optar por la estrategia ***Defensa***.

**Tiros largos**: O tiro a fondo, como nos viene traducido en el cartucho. No necesita muchas explicaciones realmente. Funciona bien con un **4-2-4**, con muchos delanteros dispuestos a cazar el pelotazo.

## **Formaciones** iniciales

Sea cual sea la modalidad de juego seleccionada o el equipo elegido, las formaciones iniciales siempre serán estas cinco.




**3-5-2**: Una formación arriesgada con pocos defensas. El centro del campo con cinco hombres potencia el **fútbol control**. Si los centrocampistas no ayudan tanto en defensa como en ataque, este sistema no dará buenos resultados.

**4-4-2**: Es la tipica disposición de los equipos actuales. Buena defensa, con un centro del campo que debe ayudar en ataque. Es un gran sistema, **recomendado para los principiantes**.

**4-2-4**: Estamos ante un estilo de fútbol preocupado por el juego de ataque sin exigencias. Buscan el gol con afán sin descuidar la defensa. **Los pases largos son lo más efectivo**. Escaso control en el centro del campo.

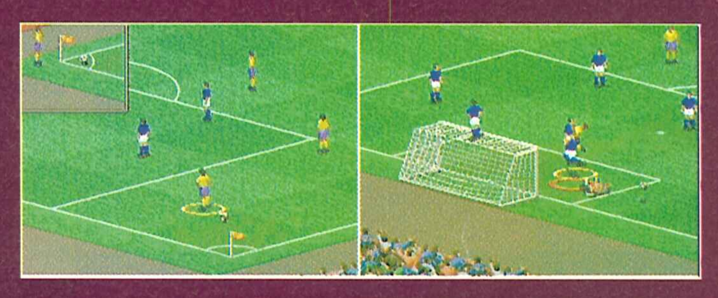
**4-3-3**: Aunque en ciertas ocasiones el centro del campo se ve un poco escaso de efectivos, es una gran formación. Especialmente si entre tus filas, dispones de una **buena tripleta atacante**.

**Zaguero-Defensa**: Se puede cuantificar en un **1-4-3-2**. Es una esquema defensivo muy preocupado en no encajar goles y suele funcionar bastante bien. El problema es que **el último hombre siempre rompe el fuera de juego**.

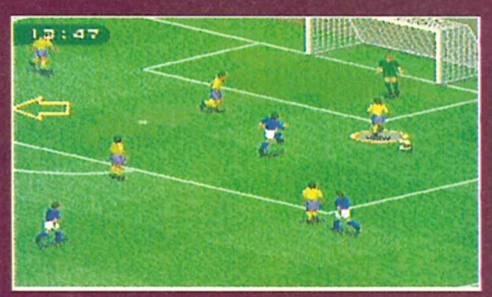
## **Goles** espectaculares

**Remate de cabeza**: Sitúa el nivel de pericia en la modalidad ***experto*** y la textura del terreno en la opción ***a cuadros***. A continuación, cuando vayas a sacar un córner pon a un jugador en la esquina opuesta. Saca desde el banderín y verás cómo el portero tiende a cubrir al jugador que hemos colocado estratégicamente, dejando libre toda la portería. **Basta con rematar de cabeza con el botón B y gol**.

**Vaselina**: A veces, al disparar desde fuera del área y centrado (respecto a la portería) se puede hacer que la pelota **pase por encima del portero**, marcando un artístico gol.



**Tiro de cerca**: Debes lanzar un fuerte disparo justo desde fuera de la esquina del área chica y después utilizar el toque posterior (recuerda: arriba o abajo en el pad después de efectuar un lanzamiento) para dar el **efecto suficiente** como para hacer que el esférico entre.



**Jugada en equipo**: Esta opción es especialmente recomendable cuando en un mismo equipo colaboran ambos jugadores. La técnica a seguir es la siguiente: **El jugador 1** corre por la banda con el balón controlado. Al mismo tiempo, **el jugador 2** avanza por el centro hasta llegar al área grande. En ese momento, el jugador 1 intenta colocar el balón en la esquina del área.

El portero detendrá el tiro, pero el balón rebotará y caerá en los pies del *player* 2 que estará en inmejorable situación para marcar. Todo esto también se puede hacer con un sólo jugador, pero requiere mucha práctica.

# MORTAL KOMBAT 3

### SUPER NINTENDO

## Los golpes olvidados de Sub Zero




*Pues sí, por esas cosas que tiene la vida, los duendes de la redacción nos privaron de los golpes de Sub Zero en nuestra guía de 'MK3'. Para subsanar tan imperdonable error, y hacer honor al personaje en cuestión, os los damos ahora, no sin antes felicitar a nuestro lector* **Elio Zanon Gómez** *por habernos puesto sobre la pista:*

**Lluvia de hielo:** *Medio círculo hacia delante + Puñetazo Alto.*

**Estatua de hielo:** *Medio círculo hacia detrás + Puñetazo Bajo.*

**Bola de hielo:** *Atrás, Atrás, Adelante, Adelante + Puñetazo Bajo.*

**Fatality 1:** *(Estando cerca) Bloqueo, Bloqueo, Correr, Bloqueo, Correr.*

**Fatality 2:** *(A media distancia) Atrás, Atrás, Abajo, Atrás, Correr.*

**Babality:** *Abajo, Atrás, Atrás, Patada Alta.*

**Friendship:** *Patada Baja, Correr, Correr, Arriba.*

*Lo dicho, ahora a disfrutarlos.*






# Super BomberMan 3

## Imposible darte más claves para que disfrutes al máximo

Por David García

## Empezar a tope

Los siguientes passwords te permitirán empezar cada nivel de la modalidad normal de juego con todos los ***power ups* a tope**. Aquí tienes las joyas en cuestión:

| NIVEL | | |
|---|---|---|
| **1-1** | PASSWORD | **0704** |
| **2-1** | PASSWORD | **3200** |
| **3-1** | PASSWORD | **2711** |
| **4-1** | PASSWORD | **3870** |
| **5-1** | PASSWORD | **4501** |
| **6-1** | PASSWORD | **0606** |
| **FINAL** | PASSWORD | **3104** |

Con todos estos poderes, resultará la mar de sencillo **eliminar a la mayoría de los enemigos**. Los detonadores de tiempo que pueden ser empujados de una zona a otra son una delicia. Compruébalo, ¿a que es un gustazo?










## Rivales + duros




Hasta ahora estabas acostumbrado a que, como máximo, los oponentes de este juego no sobrepasasen el nivel de dificultad 3. Pues bien, se acabaron las cosas fáciles. Gracias al **código 1511**, que dicho sea de paso debe introducirse tras seleccionar la **opción de juego normal** (como el resto de los códigos a los que hacemos mención) podrás hacer que los **adversarios participen en el juego alcanzando el nivel 4**. Si antes te resultaba facilón, ya no tendrás excusas.




## Ver el final del juego

Por si acaso eres de los que 'flipan' con el final de algunos juegos, más aún, de los que sólo juegan para ojear el final. Por si eres de éstos... tranquilo, que hemos encontrado una buena solución para que estos bombers no te compliquen la vida. Introduciendo el **código 0803** en la pantalla de passwords asistirás a una escena de aupa.



# 30 **nuevos niveles** en modo **Battle**

Este truco no crea niveles estrictamente nuevos, sino que genera variaciones, algunas increíbles, en los niveles conocidos. A ver si conseguimos explicarnos; de salida contamos con tres claves:

**1616 4622 3194**

Cada una de esas claves afectan a los **escenarios** de los diferentes niveles. Es decir, la clave 1616, por ejemplo, provoca diferentes cambios en el nivel 1, en el 2 y así sucesivamente. Resumiendo, en total hay **10 posibles niveles** que multiplicados por las tres diferentes variaciones nos dan un total de **30** nuevas pantallas.

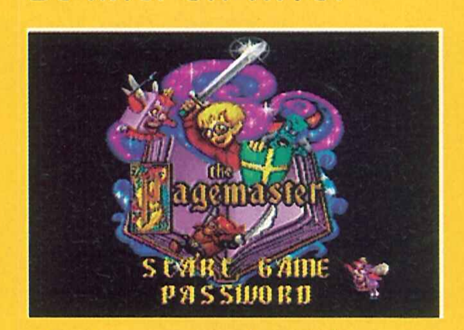
Para que la cosa se entienda algo mejor, hemos cogido el nivel **Slip'n'Slide** y hemos introducido en él las tres claves. Veréis que es el mismo escenario con ligeras variaciones. Pues eso mismo ocurrirá con los escenarios restantes. ¡Ah!, y por si se te había olvidado, **todas las claves** deben ser introducidas en el modo de juego normal y luego accediendo a la opción **password**.




# THE PAGEMASTER

## SUPER NINTENDO

## De nivel en nivel




*Si perteneces a ese amplio grupo de personas que por más que lo intentan llega un momento en que no consiguen pasar de fase en Pagemaster (a.k.a. El Guardián de las Palabras), Nintendo Acción te propone una fácil solución. Se trata de lo siguiente: presiona* ***START*** *para pausar el juego, y a continuación pulsa* ***Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A y Select*** *en el pad del primer jugador, en la pantalla de presentación. Verás qué sencillo te resulta ahora saltar de fase en fase.*

Super Nintendo

# Tintín en el Tíbet

## Capítulo final para la aventura de Tintín

La sabiduría milenaria budista y la fuerza bruta del Yeti son los dos últimos escollos que debe superar Tintín antes de rescatar a su amigo Tchang. ¡Bah, pan 'comío' para un chico tan listo como él!

***Por David García***



### *Nivel 12: La Lamasería*

Estamos ante la fase **más divertida** del juego. Tintín pone en juego su inteligencia y se dispone a resolver las pruebas que le proponen los monjes del monasterio. **Las pruebas son las siguientes:**

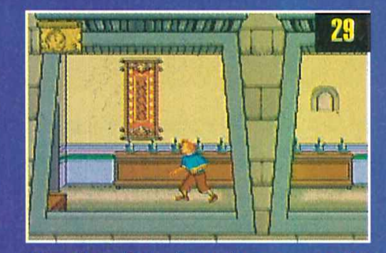
• **El juego de los sonidos (26)**: Se dará por válida cuando repitas la misma combinación que interpretan los dos monjes. Es algo así como un juego que había antes llamado **Simón**. Deberás enfrentarte a esta prueba en **dos ocasiones consecutivas**. No podemos ayudarte porque la melodía cambia de una partida a otra.

Entre esta prueba y la siguiente, deberás **evitar a los niños** corriendo (como en la fase del tren). Y algo muy importante: cuando llegues ante un niño que dibuja unos **anagramas** en la pared, toma nota de su forma y del orden en que están dispuestos. Apúntalo bien porque te harán falta más adelante.

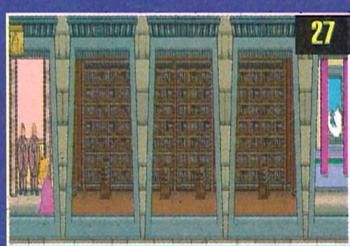
• **La biblioteca (27)**: Hay cuatro montones de **libros** de diferentes colores. El objetivo es **colocar todos los del mismo color en el mismo montón**. Para ello tendrás que ir dejando libre el que te convenga, moviendo algunos para dejar vacíos otros. Entretenido, si no fuera porque **no hay tiempo que perder**. Después de la prueba y al bajar las escaleras, oirás un sonido de una puerta abriéndose. Ve a la derecha y enfréntante a la tercera prueba.

• **Los dibujos (28)**: Si te fijaste en los dibujos del niño, ahora no tienes más que **colocarlos en el mismo orden**. ¿A qué esperas?

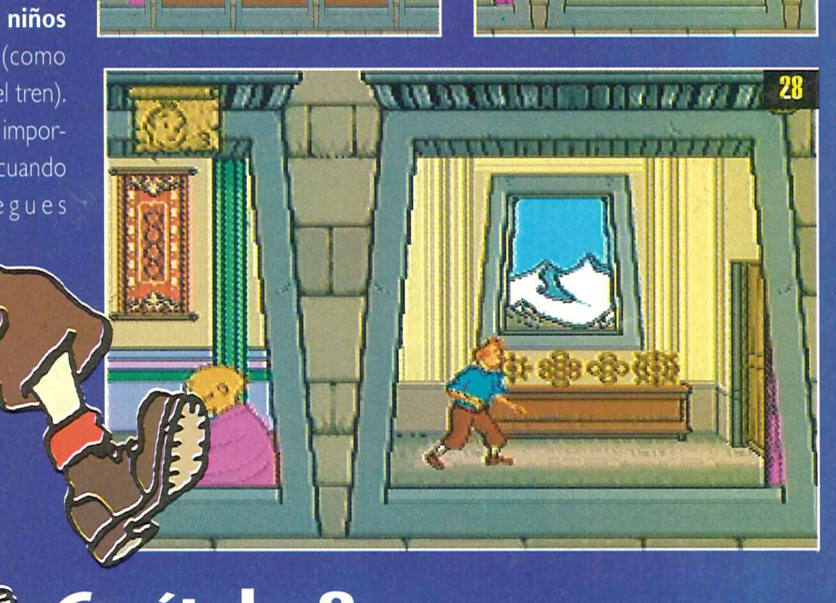
• **Adivinar la campana (29)**: Un monje nos da el sonido más grave y el más agudo y nos propone buscar qué campana produce un determinado sonido. **Cada dos intentos**, habrá que volver para que el monje nos dé un nuevo sonido que buscar (siempre que no lo aciertes a la primera). Después de todas las pruebas, el más anciano de los monjes nos asusta contándonos su visión: **Tchang es el prisionero de un horrible monstruo, el Yeti. (30)**.



*Ding dong. Deberéis agudizar vuestros oídos al máximo para adivinar qué campana suena.*









### *Nivel 13: El Yeti*

Estamos ante lo que podríamos llamar el **enemigo final** de la aventura. En esta ocasión, habrá que impedir que **la sombra del Yeti** nos alcance **(31)**. En las dos primeras ocasiones que aparece ésta, basta con no ser rozado por ninguna piedra y escaparemos sin apuros. La tercera ocasión en la que aparece la sombra habrá que ocultarse tras las rocas y por dos veces: una a la ida y otra a la vuelta de la sombra **(32)**.

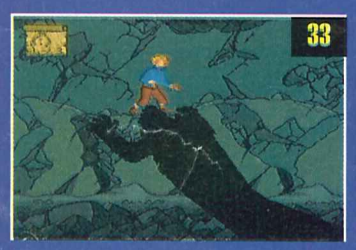
La cuarta aproximación será superada subiendo a las rocas y saltando cuando se aproxime **(33)**. Habrá que hacerlo en dos ocasiones.

La quinta y última es la más difícil: habrá que correr como alma que lleva el diablo y cuando éste a punto de alcanzarnos, deberemos agacharnos **(34)**. Allí encontraremos a **Tchang** sano y salvo **(35)**, que nos contará cómo ocurrió todo **(Tira final)**. Será, como tiene que ser, un *the end* de lo más feliz.


31

**La sombra del Yeti es alargada.** *Hasta cinco veces aparecerá su 'estilizado' reflejo para impedirnos llegar hasta Tchang.*


32


33


34




***Tchang, por fin.*** *Para superar la última aparición del Yeti tendremos que correr y agacharnos en el último momento. Si sois hábiles, conseguiréis encontrar al bueno de Tchang.*




***Una bella bestia.*** *Tchang nos desvela al final del juego que el abominable hombre de las nieves no es tan fiero como parece pues se portó con él como una madraza tras el accidente.*

## M.M.P.R.: THE FIGHTING EDITION

### SUPER NINTENDO







### Luchar como Ivan Ooze

*Los Rangers cuentan con* ***un luchador más, Ivan Ooze****, el malo de la película. Para descubrirlo, y también poder seleccionarlo, debes acudir a la pantalla de selección de personajes del* ***modo versus*** *(dos jugadores) y una vez allí* ***mantener pulsados los botones X e Y*** *para después presionar START. Si todo ha ido bien, habrá aparecido el nuevo luchador.*

## TINY TOON ADVENTURES: WACKY SPORTS CHALLENGE

### SUPER NINTENDO

### Acceder a todos los eventos

*No queda mucho para los JJ.OO. de Atlanta, por lo que este juego puede poneros a punto, y más después de lograr que podáis participar en cualquier prueba tanto como queráis. ¿Que cómo se hace eso? Pues es bien sencillo. No tienes más que acudir a la* ***pantalla de password*** *e introducir el código* ***Babs Bunny, Montana Max, Bookworm****. Entonces, sal de allí pulsando A, elige jugador y ya está. A hacer deporte, que es sano.*



CENTRO MAIL
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
ALICANTE
ALMERIA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARNA
Badalona BARNA
Manresa BARNA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
FUENGIROLA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SANTIAGO DE C.
SEVILLA
VALENCIA
VALLADOLID
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
DESCUENTO 500 Ptas.
NOVEDADES SUPER NINTENDO
KILLER INSTINCT 12.990
CD AUDIO DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2 12.990
AAHH REAL MONSTERS-9.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FROM MARS - 11800
DIRT RACER - 10900
EARTHWORM JIM 2 - 10900
DOOM - 14990
FIFA SOCCER'96 - 9990
ILUSION OF TIME - 11990
INT SUP SOCCER DELUXE - 12990
JUNGLE STRIKE - 8990
LIBRO DE LA SELVA - 12990
MECHWARRIOR 3050 - 8.990
MEGAMAN 7 - 8.990
MEGAMAN X2 - 8.990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NFL QUARTERB. CLUB'96 - 11990
NHL HOCKEY'96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9.990
POW.RANGERS 2(MOVIE)-10990
PREHISTORIK MAN-10900
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEPARATION ANXIETY - 11.990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SUPER BOMBERMAN 3- 9990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER RETURN JEDI-12990
SUPER ST. FIGHTER II-12990
SUPER TURRICAN II - 10990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WATER WORLD - 11990
WEAPONLORD - 11990
WWF WRESTL. ARCADE - 11990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS 5.990
CLAYMATES 3.995
JAMES BOND JR. 2.990
PUSH OVER 1.995
SPACE ACE 4.990
TIME TRAX 3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BRUTAL - 5490
DENNIS THE MENACE - 4990
G. FOREMAN- 5490
GHOUL PATROL - 5490
GODS- 5490
GOOF TROOP - 3990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
PAC-ATTACK - 3995
PLOK - 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
SUPER BC KID - 5.490
SUPER JAMES POND-5490
SUP. MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SYVALION- 5490
THE BRAINIES - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX - 5990
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
EARTHWORM JIM - 5990
FIFA SOCCER'96 - 6490
HYPER DUNK - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND- 5490
LAWNMOWER MAN - 6490
LOS PITUFOS- 5490
MADDEN'96 - 5990
MEGAMAN IV- 4490
MICKEY MOUSE V - 5990
MORTAL KOMBAT 3- 5990
PGA EUROP. TOUR'96 - 5990
POP & TWINBEE - 5490
P. RANGERS II (movie)- 5990
PRIMAL RAGE - 5990
SOCCER -5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3- 5990
SUPER RETURN OF JEDI - 5990
WARIO BLAST - 5490
ZELDA- 5990
GAMEBOY
KILLER INSTINCT- 5990
ZOOP - 2990
OFERTA
CONSOLAS
SUPER GAMEBOY 9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO + 1 MANDO 14.990
SUPER NINTENDO PACK CARLOS SAINZ 16.990
CONSOLA GAMEBOY 6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2 12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition 8.990
AMARILLA-BLANCA-NEGRA-ROJA-VERDE-TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.




SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA